REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 46 - 350 PTAS



Acaba con Toy Story (GB), Kirby's Blockball (GB) y Mohawk (SNES)



Número 46 • Septiembre 1996

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

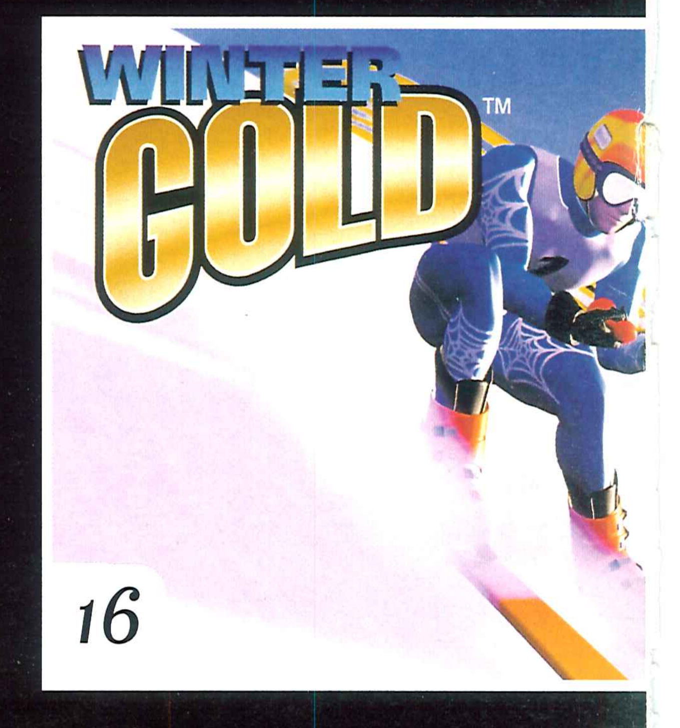
Director
Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Ayudante: Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David Garcia, Estudio Phoenix

Directora Comercial
Maria C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario



16



edit orial

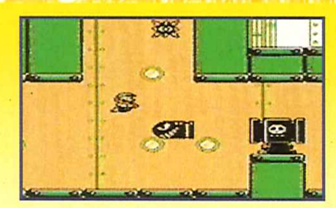
Fue increiblemente provechosa la entrevista que mantuvimos con Rafael Martinez, jefe de marketing de Nintendo España, hace algunos dias. No sólo porque, durante la charla, nuestro amigo Rafa saliera al paso de infudados rumores -"yo a la rumorologia no le hago el menor caso"- que se venian vertiendo desde hace tiempo sobre los más variopinmtos temas, sino porque además supo tranquilizar al entrevistador -a la sazón muy preocupado-, al lector -leed la entrevista, no tiene desperdicio- y nos imaginamos que al sector del videojuego en España, alarmados los tres por la misma historia: ¿se retrasará Nintendo64?

Quedó claro que ibamos a tener N64 antes de Navidad, que Nintendo, y otros licenciatarios, seguirian apoyando a la Super, y que, en definitiva, el futuro no tiene una pinta tan negra como algunos se empeñaban en dibujar. Más bien al contrario. Y si echáis un vistazo a los contenidos de este mes, veréis cómo el panorama sugiere optimismo y recuperación.

¿Cómo, sino, Capcom iba a meter otra vez la nariz en los 16 bits, dando vida de nuevo al clásico Street Fighter? Sobre todo después de proclamar a los cuatro vientos que ese mercado ya no les interesaba... ¿Por qué entonces Williams iba a diseñar, programar, concebir ese ramillete impresionante de titulos para SNES: UMK3, Arcade Greatest Hits....? Y lo más obvio, ¿a cuento de qué Electronic Arts iba a anunciar que ya está en marcha la versión Super Nintendo del deseado FIFA 97? No le deis más vueltas. El futuro está en Nintendo. Pero tampoco está mal que nos lo confirmen de vez en cuando.

¡¡AHORA TUS





SUPER MARIO LAND 2

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 84



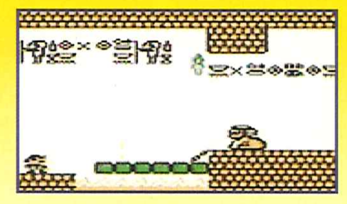


DONKEY KONG

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 86





SUPER MARIO LAND

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90



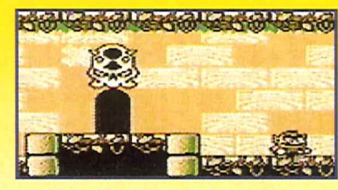


KILLER INSTINCT

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 85
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 86



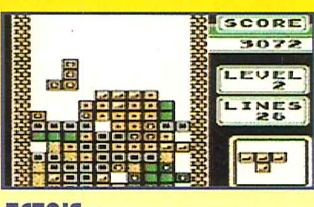


WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 93
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 93





TETRIS

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART





PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2
Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 97
Super Juegos: 86

SUPER NINTENDO

F. ZERO





PRECIO ESPECIAL

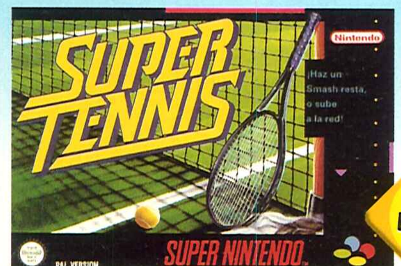
Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90



GOLDEN HITS COLLECTION
NINTENDO CLASSICS

SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS



Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90

PRECIO ESPECIAL

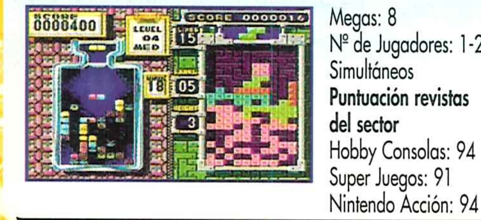


TETRIS & DR. MARIO

SUPER NINTENDO



PRECIO ESPECIAL



Megas: 8
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 91
Nintendo Acción: 94

THE LEGEND OF ZELDA



SUPER NINTENDO



Megas: 8
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 97

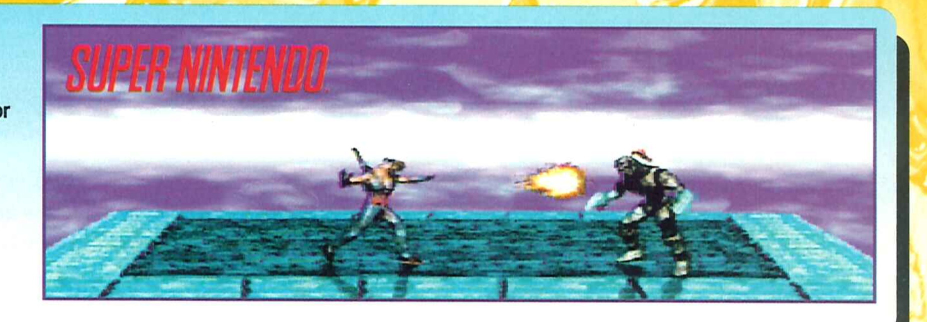


KILLER INSTINCT

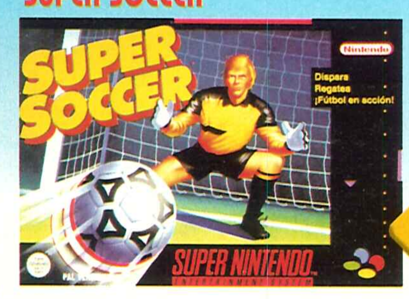


Megas: 32
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 95
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 97

PRECIO ESPECIAL



SUPER SOCCER



Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94







$$E3=\sqrt{\frac{x+y}{z^3}}$$

¿Que es el E3?

Hola Super Big N, ¿me puedes contestar unas cuantas preguntas? Ah!! se me olvidaba: felicidades por el cambio de imagen. Te queda guay. Bueno, no te hago más la pelota y vamos a las preguntas:

En el número 44 de la revista, en la página 18, en el titular ponía E3 en letras grandes. ¿Qué quiere decir?

Es la abreviatura del nombre de la feria del videojuego que se celebra cada año en EEUU (dos temporadas en Los Angeles): **Electronic Entertainment Expo**. Como ves, las tres palabras empiezan por la misma letra. Si se llamara European Electronic Entertainment Expo seria E4.¿Lo coges?

¿Saldrá otra entrega de Super Mario World para SNES?

Caliente, caliente. Ese es uno de los rumores más comentados de los últimos tiempos, junto con la posibilidad de que Jesulin de Ubrique cante con los tres tenores. Ninguno de ellos, sin embargo, ha tenido confirmación hasta la fecha.

¿Llegará el nuevo juego de DragonBall a España?

A ver, me la voy a jugar. Si, el esperadisimo Hyper Dimension llegará a España. Está previsto que aterrice en octubre o noviembre, de la mano de Konami. El requisito imprescindible para que tuviéramos el cartucho era que Bandai Francia lo reclamara para que en Japón lo convirtieran a formato PAL. Y asi ha sido.

¿Cuál es el mejor juego de Rol para Super? ¿y de lucha?

De los que han aparecido en España, Zelda y Secret of Mana son los que más me han gustado. También Secret of Evermore, que está en castellano. En cuanto a la lucha, me quedo con otra pareja: MK3 y Killer Instinct.

Roger Anguela Aymami. Barna.



¿Street Racer o Nigel Mansell?

Hola Big N. Me llamo Javi, tengo una Game Boy y unas preguntillas que espero que me respondas como siempre, muy sabiamente. ¿OK mister?

Por favor, ordéname de mejor a peor estos juegos: Donkey Kong Land 1 y 2, FIFA Soccer 96 y 97 y Cutthroat Island.

De DKL2 y FIFA Soccer'97 no opino porque todavia no he podido jugarlos, y a los humanoides de mi especie nos enseñaron a no hablar sin tener datos. Del resto, éste es mi escalafón particular: DKL, FIFA Soccer'96 y Cutthroat Island.

¿En qué se diferencian Street Racer y Nigel Mansell? ¿Cuál prefieres? ¿Cuál es más largo, más entretenido y tiene mejores gráficos?

Pues no sé qué responderte respecto a mis preferencias, porque a mi, los tios con bigote como Mansell no me van. Bromas aparte, Street Racer es un juego de carreras con vehiculos ficticios muy al estilo Super Mario Kart, mientras que Nigell Mansell es un simulador de Fórmula 1. Me gustó más este último por su realismo, pero Street Racer ofrece más modos de juego y quizá puedas sacarle más juego. En cuanto a los gráficos, los de Street Racer son más espectaculares porque usa el modo 7.

En el juego Worms, ¿necesitas un microscopio de 80 aumentos o te vale con esforzar un poco la vista?

Hombre, no es que no veas dónde están los personajes, pero a veces si que hace falta echarle un poco de imaginación para saber quién es quién.

Javier Mora Muñoz. Martos (Jaén).

Interés por N64

Hola Super Big N, te felicito por tu nueva sección. Quisiera que me respondieras sabiamente tres preguntas:

¿Qué son los puertos de expansión de Nintendo64?

Son salidas que posee la consola, y están pensadas para que en el futuro se puedan conectar a ellas accesorios como el 64DD (en este caso se encuentra en la parte inferior). Si tienes una Super, verás que también tiene un puerto de expansión debajo. Durante mucho tiempo se comentó que ahi iria conectado el CD que, por otra parte, nunca llegó a salir.

¿Para qué sirve el botón del centro de la consola Nintendo64?

No es un botón, sino (¡¡tachaaán!!) un puerto de expansión. En la tapa que lo cubre pone literalmente Memory Expansion, asi que no hace falta ser un lince para intuir cuál podrá ser su utilidad. En cualquier caso, queda descartado que te pueda servir para aprobar los exámenes de matemáticas.



¿Cuándo saldrá en N64 un juego de lucha poligonal en 3-D?

Probablemente sea War Gods, una recreativa de Williams, el primer titulo de ese tipo que aparezca, pero hablarte de fechas seria demasiado apresurado.

El viciado. Sin dirección.

El piloto desesperado

Saludos, qué tal. Verás, soy un gran aficionado al automovilismo y estoy buscando con insistencia un sponsor, quinientos millones de pesetas y un volante en Fórmula 1. (...) Mientras prosigue mi búsqueda, he decidido intentar el asalto al campeonato del mundo en mi máquina, y por ello necesito tu valiosa ayuda.

Mi experiencia con programas de esta temática es amplia, pero aún no he encontrado en Super Nintendo el simulador ideal. He jugado con Super Mario Kart, Stunt Race FX, F-Zero,...y aunque todos ellos son muy buenos, lo que yo necesito es un simulador REAL

¿Qué pasaría si...

...dejara el instituto y me fuera a trabajar a Nintendo Acción?
Manuel Rivera, Jeréz de la Frontera (Cádiz).

...Miyamoto fichara por el Barça?
Pere Barjuán, Barcelona.

...Megaman X fuera un juego porno? ...Induráin ganara el sexto tour en Nintendo64?
Esteban Herrero Losco, Avilés (Asturias).

...mi madre me dejara jugar más tiempo a la Super?
Carolina Muñoz Mozo, Bilbao.

que me haga vivir las sensaciones de un vehículo auténtico, con campeonatos oficiales y pilotos y coches reales. ¿Qué títulos me puedes recomendar? Posiblemente me cites Nigel Mansell's World Championship, que tiene buenas maneras pero no me agrada el detalle de que sólo los pilotos secundarios de cada escudería estén presentes en el juego.**

Por otra parte, F-1 World Championship Edition, de Domark, no ha recibido buenas críticas, F-1 Exhaust Heat es ya veterano, y recuerdo un F-1 Grand Prix con licencia FOCA que aparecía en el lejano número 5 de Nintendo Acción. Mi última esperanza se llama F-1 Pole Position (1 ó 2), del que además tengo buenas noticias (háblame algo más de este programa).

¡Qué mala suerte has tenido! Precisamente acabo de gastarme los 500 millones de pelas que necesitabas. Si llegas a escribirme un poco antes te los hubiese dado sin problemas. Asi que tu última esperanza es el F-1 Pole Position. Bueno, pues te puedo decir que el juego tiene esos pilotos y equipos reales por los que suspiras (ya algo desfasados, claro), y destaca por usar el modo 7 en sus gráficos. Sin embargo, nunca se hablaron maravillas de su jugabilidad (sólo salvada por el modo 2 jugadores a pantalla partida), así que intenta probarlo y juzga por ti mismo.

Y si no hay mucho más en Super Nintendo, ¿llenará este hueco algún título para la venidera N64? Espero tus respuestas.

Por el momento, que yo sepa, sólo tres juegos de coches han confirmado su presencia en N64. Uno es Cruis'n USA, arcade heredado de recreativa y poco realista en cuanto a parafernalia. Otro es Rave Racer, la tercera entrega de los Racer de Namco. Velocidad también en plan arcade. Y el último es uno de rallies que va a salir pronto en Japón y se llama Top Gear Rally. El mes que viene nos acercaremos un poco más al mundo de la velocidad en N64. A ver si entre todos salimos por fin de dudas.

El joven Skywalker. 18 años. Tatooine.



...Nintendo España se trasladara a Japón? Tendríamos más RPG's? Y estarían en castellano o en japonés? Abel Angel Piñero, Valladolid

...todos los "Qué pasaría si..." se hicieran realidad? Pedro Silva del Campo, Madrid.

...Mario viniese a arreglar el grifo que gotea en la cocina de mi casa? Inés Cascabán García, Lugo.

...MarioRPG llegara a España en formato americano, NTSC? John Trasverne. Madrid.

Una carta "mortal"

Estimado Super Big N: Eres el mejor. Tengo una SNES y varias preguntas: **¿Saldrá Mortal Kombat Trilogy en Super Nintendo? Si sale, ¿tendrá modo gore la primera parte (aunque espero que también lo tenga la segunda y tercera parte)?**

En primer lugar, gracias por decirme que soy el mejor. También soy muy bueno respondiendo cartas. A ver, Mortal Kombat Trilogy sólo estará en Nintendo 64, y además con nuevo nombre: Mortal Kombat64. Original ¿verdad? Además, creo que tienes una pequeña confusión, porque el cartucho no incluirá las tres partes por separado, sino que será un remix de todas ellas.

¿Cuándo saldrá Ultimate MK3? ¿saldrá en SNES? ¿qué nuevos personajes tendrá?

¡Bingo! Saldrá en SNES, pero lo que no se sabe todavía es si lo hará sólo en EEUU o también cruzará el charco hasta Europa. Como os contaban mis compañeros en el número pasado, Williams y Acclaim andan a la greña por el tema de la distribución. En cuanto a las caras nuevas, en el arcade aparecian Ermac 2, un clónico de Scorpion, y Jade. El resto de las novedades consistian en el regreso de gente como Reptile o Kitana.

Ya que mi padre me lo pide desde hace año y medio, ¿cuál es el récord de máxima puntuación en el Tetris de Game Boy?

Tu pregunta es imposible de contestar, pero dile a tu padre que ya es mayorcito para andar enganchado a estas maquinitas. Y si se resiste, castigale sin postre.

Josep Puy. 12 años. Barcelona.

Envía tus cartas con dudas, trucos, sugerencias, críticas y lo que quieras a: SUPER BIG N. Nintendo Acción.

los Trucos de BigN

ALIEN 3

A Jesús Escudero Rivas, de Benidorm nada menos, le gustaría poder ayudar a la teniente Ripley en la primera misión de la quinta fase del juego, y de paso me pide el password para poder acceder al siguiente nivel. Para empezar, la misión que debes cumplir consiste en rescatar a los prisioneros del Assembly Hall 5 y la Mine Area 2, pero las dos están reservadas para especialistas. El orden en el que debes ir es el siguiente: primero está el Assembly Hall 5, después Cell Block 12 y, por fin, Mine Area 2. Por el camino perderás mucha energía, así que te recomiendo que visites la enfermería, que está justo a la derecha del terminal.

Como parece que con esto no tienes bastante, introduce esta contraseña y viajarás a la siguiente fase: Squirrel.

TINTIN EN EL TIBET

Bárbara Romay me hace una desesperada llamada de socorro desde Salamanca, porque dice que está atascada en la tercera fase de Tintín en el Tíbet de SNES, la del mercado. Según me cuenta, ella trata de seguir al niño que habla con Tintín, pero le resulta imposible. Lo que tienes que hacer, Bárbara, es olvidarte del chaval y coger la pelota roja que se le cae. Después se la llevas a Milú, que está a la derecha del todo, para que la huela y te guíe hasta tu objetivo.

DONKEY KONG LAND

Me pregunta Juan Estepa, desde Castellón, si se pueden recoger más de 20 corazones en el juego del mono para Game Boy. Pues sí, Juan, sí. Aunque la pantalla muestra un máximo de 20 corazones, hay muchos más repartidos por el decorado. Por cierto, a ver si los pillas todos y luego nos mandas una carta explicándonos cuántos hay.

VUELVE EL CLÁSICO, VUELVE LA LUCHA

Capcom se rejuvenece en Super Nintendo

Hemos venido informando del tema mientras un millón de ojos atónitos se sobrecogían ante cada imagen, ante cada nuevo dato que recogíamos. Y nosotros, en la brecha. Era cierto, Capcom trabajaba en un nuevo Street Fighter. Era cierto, todo se cocía en Japón. Era cierto: ¡es para Super Nintendo! ¿Y será cierto: llegará a España estas navidades? Esto es todo lo que sabemos sobre Street Fighter Zero 2, el cartucho que volverá a recuperar los mejores momentos de la lucha.



Quake Versión PC

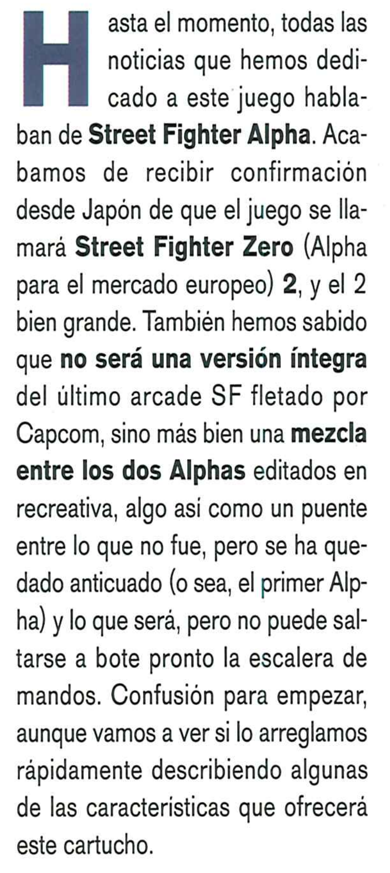


A pesar de las informaciones difundidas por la prensa inglesa, finalmente el cartucho no tendrá 48 megas, sino 32. Este dato si que nos lo ha dejado claro la gente de Capcom en Japón, que también nos ha transmitido su preocupación por el coste de la operación.



Este será el aspecto definitivo que muestre la versión Super Nintendo de Street Fighter Zero 2. Capcom ha pretendido en todo momento trasladar tal cual la nitidez de imagen desde el arcade a los 16 bits, pero parece que ha habido algún problemilla con la resolución de la pantalla y la memoria del cartucho.

Los datos que hemos recibido desde Japón son algo confusos. Parece claro que estamos ante la versión de SF Zero 2, pero no sabemos con certeza cuántos personajes acudirán a la cita (10 ó 18) y si la versión para Super respetará lo visto en el arcade.



Hasta el momento, todas las noticias que hemos dedicado a este juego hablaban de **Street Fighter Alpha**. Acabamos de recibir confirmación desde Japón de que el juego se llamará **Street Fighter Zero** (Alpha para el mercado europeo) **2**, y el 2 bien grande. También hemos sabido que **no será una versión íntegra** del último arcade SF fletado por Capcom, sino más bien una **mezcla entre los dos Alphas** editados en recreativa, algo así como un puente entre lo que no fue, pero se ha quedado anticuado (o sea, el primer Alpha) y lo que será, pero no puede saltarse a bote pronto la escalera de mandos. Confusión para empezar, aunque vamos a ver si lo arreglamos rápidamente describiendo algunas de las caracteristicas que ofrecerá este cartucho.

Las caras cambian, pero menos de lo que se pretendía

A diferencia también de las informaciones difundidas por la prensa inglesa, **SF Zero 2** no consumirá **48 megas, sino 32**, si bien la operación seguirá siendo igual de costosa y arriesgada. En esos 32 megas, Capcom se las ha arreglado para pegarle a su clásico estilo un baño de **modernidad** que, puestos a comparar, tiende más a la segunda entrega que a la primera. Gráficamente ,el look de escenarios y personajes se abastece de un trazo de **dibujos animados** que culminará en una plasticidad inenarrable. Se ha pretendido en todo momento que los sprites reflejaran el **detalle y la nitidez** de la versión arcade, pero parece que en este punto el cartucho de Super no las va a tener todas consigo. En palabras de **Mr. Funamizu**, productor del juego, la **diferencia de resolución** entre la Super y los arcades ha influido decisivamente sobre el diseño de los personajes. A priori no mucho, pero apostamos a que si lo suficiente como para echar algo de menos: quizá color, quizá riqueza en el dibujo.

El tema de la memoria también se dejará notar en el número de participantes en liza. Capcom quería **18 tipos** partiéndose la cara en otros tantos escenarios (los 13 del primer Alpha, más **Sakura, Dhalsim, Zangief, Gen y Lorant**), pero mucho nos tememos que la cosa quedará reducida a 10 y no todos sobre decorado propio.



Akuma, el sagrado, el gran jefe, el que aparecia al azar en SF Zero, ¿estará finalmente en esta versión? Capcom asi lo quiere, pero todo apunta a que está muy dificil.



Los movimientos, a la orden del día

Pero, en fin, no todo iban a ser bajas. Y además, para algo tenia que servir el **chip S-DD1** que los japoneses han incluido en el cartucho. Este chip permite una **compresión de datos en tiempo real** a gran velocidad, lo que a la postre agradecerán tanto los movimientos, que ahora veremos que se han respetado en casi todos los frentes, como las animaciones, que no pierden frames hasta el punto imaginado.

En cuestión de movimientos, la novedad vendrá de parte de los **"custom combos"** y los **"shadows moves"**. Los primeros juegan con el tiempo de ejecución de los golpes.

Son así de fáciles de ejecutar: bastará realizar dos puñetazos y una patada o dos patadas y un puñetazo cuando la barra de energía que aparece en la parte inferior de la pantalla esté a rebosar. Los próximos tres movimientos que hagamos serán ejecutados con tal celeridad que podríamos repetirlos en el mismo tiempo que nos llevaría realizarlos una vez. Por lo que se refiere a las súper sombras, suceden tras una serie de **"fireballs"** más uno, dos o tres botones. La contundencia del ataque de la sombra dependerá de lo llena que esté la barra de energía, que a su vez se va recargando con cada golpe, bloqueo o movimiento especial que pongamos en práctica. Cada luchador gozará de entre **2 y 4 ataques** de estos por cabeza.

Capcom incluirá en el cartucho un nuevo chip llamado S-DD1 que permitirá comprimir datos en tiempo real a gran velocidad. Será el gran valedor de una conversión en condiciones.



Sakura es posiblemente la luchadora favorita, entre las de nuevo cuño, del ardiente público japonés.

Otra de las opciones que nos espera en Street Fighter Zero 2 es el **bloqueo automático de golpes**. Podréis seleccionarlo antes del combate y, como habréis supuesto, os protegerá de los ataques rivales sin que tengáis que mover un dedo. Además, Capcom ha incluido un movimiento dirigido a los malos perdedores. Si pulsáis Start, vuestro hombre se **reirá del oponente** haciendo algún que otro gesto irrespetuoso. Sólo un gesto por combate, así que guardadlo para una buena sucesión de combos.

Más fresco, más joven

Street Fighter Zero 2 transcurrirá **algunos años antes** de que se celebrará el primer torneo Street Fighter. Eso quiere decir que aún no habían nacido personajes tan carismáticos como Cammy, Hawk o Dee Jay, y también que los rostros y cuerpos de nuestros luchadores favoritos lucirán **rejuvenecidos**. No habrá más que echar un ojo a las caritas de Ryu o Ken. Es más, hasta **los golpes** que todos conocemos **variarán** en esta nueva etapa. Algunos habrán desaparecido, otros aún no estarán tan depurados. En el fondo, no obstante, lo inalterable permanecerá. La lucha, los golpes, los combos, los escenarios, los gritos, el logo de Capcom. Y todo gracias a una maniobra de la compañía americano-japonesa que, tras anunciar que no volvería a desarrollar para la Super, ha vuelto a la carga con un cartucho rompedor, de ésos que venden en todas partes. Hay una leyenda tras él, después de todo. Y no se nos podía dejar así como así.

Custom combos, shadow moves, bloqueo automático de golpes, todo serán novedades en este nuevo Street Fighter que nos viene.



LOS "MONSTRUOS" DE STREET FIGHTER ZERO 2

Diez que se van a jugar el honor

Como comentamos a lo largo del texto, Capcom tiene la idea de mantener en la versión SNES a los 18 personajes del Zero 2 arcade, pero fuentes bastante fiables opinan que la cosa se va a quedar definitivamente en 10. En estos 10que ahora mostramos. Aunque se admiten variaciones...



Ryu. No necesita presentación. Pelo rojo, traje de combate, puño de hierro. A la carita juvenil de acné, Capcom le ha añadido una **nueva bola de fuego** y un **puñetazo aéreo** súper impactante.



Ken. Entre la melena rizada y la carita de ángel, cualquiera le confundiria, pero no, sus golpes no son nada aniñados. Ni su devastador **puño del dragón**, ni el cate de nueva ola, **ground roll.**



Sagat. Para esta edición no cuenta con el **tiger blow**, que ha sido sustituido por el **tiger uppercut,** a completar con un **golpe de siete impactos**, nada menos, todos al mismo tiempo.



Chun Li. Chun viene al torneo sin la **patada helicóptero**, que tan buen resultado le diera más adelante, en otros torneos. Capcom ha decidido reemplazarla por el **split kick** de Cammy.



Sakura. Aquí sería algo como estudiante de instituto. En Japón, a estas niñas las llaman **Kokosei**, y sienten una auténtica fascinación por ellas. Tanta como para proveerla de los **golpes de Ryu.**



Birdie. Su linaje viene viene desde el primer SF: es británico, el único inglés del juego. Por la parte de los golpes, copia ciertos movimientos de **Balrog**, sobre todo los de **corre y carga.**



Sodom. Otro que vuelve de Final Fight, aunque éste desde su papel de jefe final de fase. Aunque no es el más rápido, sino que es de los más espectaculares, con sus **hombros de granito.**



Guy. Fue uno de los luchadores de Final Fight, que ahora es recuperado para el arte de la lucha. Su movimiento estrella en el torneo será la **rising spin kick**, una patada demoledora.



Adon. Otro personaje que toma prestados movimientos de un viejo héroe: Sagat. Su **jaguar knee** es idéntico al **tiger knee** (rodillazo) de Sagat, aunque inspirado en la ferocidad del jaguar.



Rolento. O Lorant, según se mire. Viaja también desde Final Fight, donde dominaba un nivel. Mirada agria y manejo como nadie del **palo** ése que lleva al hombro. Y de los **cuchillos**, que no se ven.

¿Cuándo llegará SF Zero 2 a España?

AÚN NO HAY NADA DECIDIDO

Sólo en japón está prácticamente ya a la venta

Es posible que mientras estáis leyendo esto, **SF Zero 2** ande circulando por las tiendas niponas. O al menos esa era la intención de Capcom. La licencia para Estados Unidos pertenece a Nintendo América, que llegó a un acuerdo con los nipones hace algunos meses. Allí lo verán en septiembre. Por lo que respecta a la llegada a Europa, nada hay aún decidido. Según nos comentaba Rafa Martínez, de Nintendo España, "hace algunos meses tuvimos la oportunidad de evaluar el producto, pero se trataba de una eprom muy inacabada y no pudimos decidir nada". El tema está ahora parado. Nintendo aguarda a que el juego esté al 100% para sentarse a hablar sobre derechos de distribución. Si al final no se decidieran por este titulo, puede que el juego llegara a España a través de **Laguna**, la empresa alemana que distribuye a Capcom en Europa.

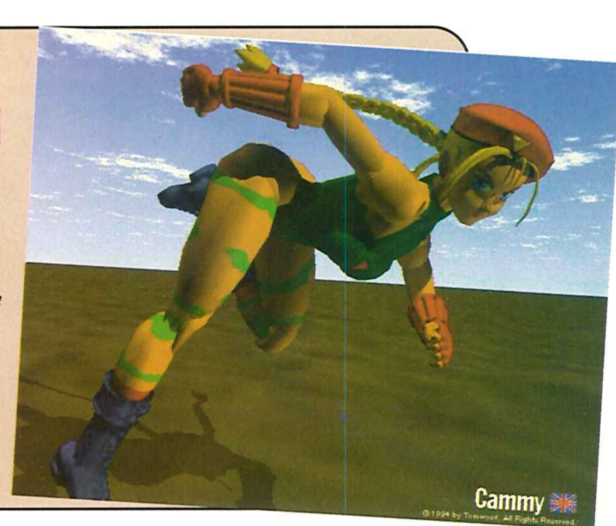


Chun Li más sensual

Las nuevas técnicas de renderización están permitiendo a los programadores dibujar chicas de ensueño. Estos pícaros diseñadores se esfuerzan como nunca por sacar a la luz ciertos volúmenes que antes pasaban inadvertidos entre sprites y pixels sin detalle. La Chun Li que pasa este mes por nuestro show podría protagonizar cualquier capítulo de Los Vigilantes de la Playa. Es todo un volcán que además sabe cascar de lo lindo.

Cammy se prepara para el futuro

La luchadora británica ha dicho NO al último torneo Street Fighter en SNES. Cammy ha decidido ponerse en manos de Capcom para hacerse un lifting de cuerpo entero y lucir de esta guisa en el arcade que preparan para Nintendo64. Si en Capcom la hubiesen visto de esta pose, seguro que la habrían obligado a entrar en la versión Alpha.



Luciendo palmito

El público estalló en aplausos cuando Chun Li ejecutó la patada helicóptero en mitad del combate. En parte por la belleza plástica del golpe y su contundencia, en parte por la musculatura de la luchadora, el caso es que además de aplaudir, a la muchedumbre se le salían los ojos de las órbitas. Uno, que era muy listo, gritó: "Esta Chun Li se gasta menos en lencería que Blanka en peines". Y otro, que era todavía más perspicaz, exclamó: "Eso es un cuerpo, y no el de la Guardia Civil". Y Chun Li, ruborizada, volvió a la posición natural, cabeza arriba, y se largó a las oficinas de Capcom. "En el próximo juego, con jersey de cuello vuelto", le dijo al jefazo.



Vega, posando para la portada del «Playgirl»

El Antonio Banderas de la lucha, como ya le definen por ahí, ha decidido cruzar el umbral del videojuego y ceder su imagen a la prensa picaresca internacional. La aparición al desnudo de este tipo ha conmovido al público norteamericano. Tanto se había especulado con su auténtico rostro, ¿quién narices se escondía tras esa máscara?, que ya se ha agotado el número de la revista en que aparece en portada. Lamentablemente no nos han comunicado que vaya a haber una edición para España.



Dos buenas amigas

Con eso de que son las dos únicas representantes del sexo débil que ha tenido Street Fighter, Cammy y Chun Li han trabado una buena amistad. Tanto que en los vestuarios, antes de los combates, se dedican a hacerse trenzas y maquillarse la una a la otra frente al espejo. Cuentan que ya hay algún que otro luchador haciendo un curso intensivo de peluquería para poder disfrutar de ese honor.







God save the Queen

Ya desde pequeñita, Cammy tuvo un sentido patriótico muy acentuado. Allá donde va, nunca se olvida de meter en la maleta su banderita británica para recordar a su país. Ahora dice estar muy disgustada por los escándalos que afectan a la familia real, el divorcio de Ladi Di, los líos de Camila y demás. Pero ha prometido solucionarlo, así que el tal Carlos ya puede ir reservando un vuelo a la Conchinchina si no quiere plantarse ante una Cammy enfadadísima y dispuesta a soltar manos y piernas al careto del Príncipe. De momento, y para salir al paso de todos estos follones, la chica ha vuelto a posar junto a la bandera. Así quedará claro que todavía hay gente decente y honrada en el país de las vacas locas... que ya sabéis porqué están tan locas, ¿verdad?

30 IDEAS NINTENDO

1) ¿Cómo van esas vacaciones? Sal del agua y comparte estas 30 ideas con nosotros.
2) Ya has abierto la revista... Bien, pues ve de nuevo a la portada y alucina con el nuevo Street Fighter.
3) Ahora un par de páginas hacia atrás. Y a empaparse con Ryu y la banda de genios.
4) Y como guinda, atento al póster que te regalamos en las páginas centrales.
5) Transporta tu mente a Japón leyendo el Dossier sobre los primeros juegos de N64.
6) Mario y Pilotwings. ¿Con cuál te quedas? ¿Con los dos? ¡Qué listo!
7) De momento, hasta que salgan, puedes conformarte con uno de los 50 cartuchos de Kirby's Blockball que sorteamos.
8) Por cierto, si te toca, seguro que la guía que publicamos te va a venir de perlas.
9) ¿Has visto cómo se presenta la liga? Mijatovic, Ronaldo, Romario,...¡Qué lujo!
10) Y si tu equipo no lo hace bien, ya tendrás tiempo de arreglarlo en FIFA'97.
11) Nosotros, por si acaso, proponemos en este número unos cuantos detalles que nos gustaría ver en el juego. A ver qué te parecen.
12) Megaman ha vuelto a hacerlo. Vuelve a tener juego y vuelve a presentarlo aquí.
13) Vente de guías. Para empezar, seis páginas dedicadas a Toy Story de Game Boy.
14) Después tienes cuatro que te vendrán de perlas para acabar el difícil Mohawk.
15) Y, atención, nada menos que el penúltimo capítulo de la guía de Yoshi's Island.
16) Antes de que se nos olvide. Aquí Rafa Martínez, de Nintendo España, aquí un amigo que lee Nintendo Acción.
17) (No te dé vergüenza. Puedes conocerle mejor en la entrevista que le hemos hecho).
18) Y así de paso te enteras de todo lo que la Gran N prepara para los próximos meses.
19) Claro, que para ver cosas como Winter Gold sólo tienes que pasarte por las Options.
20) Ya sabíamos nosotros que tú eras un apasionado del Tetris. No te pierdas las dos próximas ideas.
21) Idea 1: Tetris Blast. Tema: juego de Game Boy. Sección: Super Stars.
22) Idea 2: Tetris Attack. Tema: juego de Super Nintendo. Sección: Options (preview).
23) Manga que te quiero manga. Dos paginitas con las últimas novedades y hasta una nueva peli de Goku. ¿Te hace?
24) ¿A qué no adivinas a quiénes está dedicada la pitufa número 25? Una pista: son azules y bajitos. La respuesta, aquí abajo.
25) ¡Acertaste! Los Pitufos tienen nuevos juegos. El de Super va comentado. El de Game Boy aún no pasa de Preview.
26) Todavía no nos has dado tu opinión sobre El Cierre y El Show, nuestras secciones más locas. ¿Te molan?
27) Por cierto, tampoco te creas todo lo que decimos en El Cierre. Desvariar un poco también es conveniente de vez en cuando.
28) Oye, que Super Big N sigue al pie del cañón durante el verano. Ponle a prueba...
29) Y ya que estáis, ¿a qué esperáis para participar en nuestro "¿Qué pasaría si...?" O es que tenemos que regalaros algo, ¿eh?
30) Disfruta del tiempo que te queda de vacaciones y carga las pilas para la próxima vez que nos veamos. ¡Bye bye!

lanzamientos Titus vuelve a escena

SEGUNDAS PARTES QUE SÍ SERÁN MAGNÍFICAS

• Tintín protagonizará un nuevo cartucho para SNES

Reza el dicho que segundas partes nunca fueron buenas. ¡Qué ingenuidad! Las segundas partes que está a punto de recibir la Super en los pròximos meses no sólo van a llenaros de felicidad, sino que además prometen ser todavía mejores que los originales. ¿Que no? Ahí va la primera. Se llama nada más y nada menos que **Prince of Persia 2**. ¿Alucinados? Seguid. Lo trae **Titus** a Europa, y sale yaaa! (aunque no en Españaaaaa) Pero bueno, ¿os acordáis de este juego? Sí, hombre. Un **príncipe excelentemente animado**, saltos, castillos y mazmorras, muy difícil, record de ventas, y al fondo la princesa. Pues bien, esperad lo mismo para esta entrega, pero todo **mucho más a lo grande...**

Prince of Persia 2

La "otra" segunda parte: **Tintín2**, a los efectos la obra maestra de **Infogrames**. Nos han prometido los susodichos que será variadita (habrá hasta una **¡fase de coches!**), **inmensa**, que nos hará temblar (seguro que por la dificultad) y que nos obligará a usar el coco de lo lindo. Esta aventura se situará a medio camino de las correrias de **«El Templo del Sol»** y **«El Asunto Tornasol»**.

Está previsto que **Nintendo España** distribuya el juego, allá para el mes de **noviembre**. Y por cierto, **Bit Managers** se está encargando de la **versión portátil**, pero eso nos tememos que va para un poco más largo.



retraso Al fin están disponibles

MAUI MALLARD Y TOSHINDEN DESEMBARCAN EN ESPAÑA

• El título de Disney tenía prevista su salida en marzo

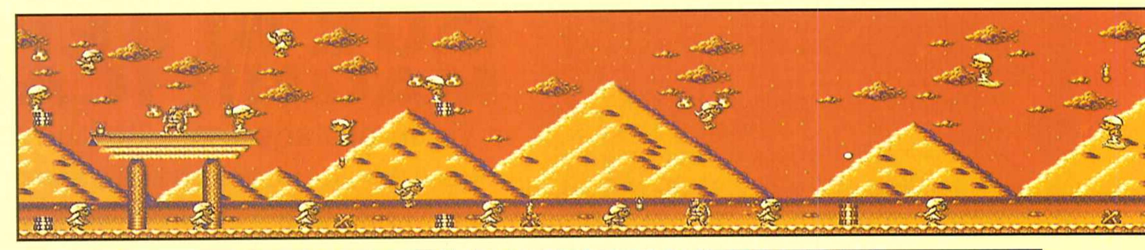
Tras las correspondientes noticias, reviews y, si nos apuramos hasta guías de trucos, al fin están a la venta dos emblemáticos títulos que nunca acababan de aparecer ... o lo estarán en breve.

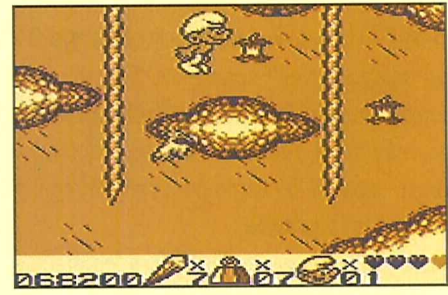
Toshinden en versión Game Boy aterrizó **a principios de agosto** en todas las tiendas. El título de **Spaco** había sido anunciado para **junio**, pero parece que problemas con **Laguna**, la distribuidora para **Europa de Takara**, habían impedido tenerlo a tiempo. En todo caso el cartucho es excepcional, así que no lo dudéis si pasáis por algún escaparate, aunque sea a la vuelta de vacaciones.

El otro cartucho del que os hablamos es **Donald in Maui Mallard**. El juego de Disney tenía prevista su salida para el mes de **marzo**, pero **cambios en el diseño de la programación de Nintendo** lo retrasaron hasta septiembre, que es cuando finalmente estará disponible. Otro tanto ha ocurrido con **Pinocho**, sólo que éste está previsto para un mes más tarde, **octubre**. En el número que viene nos encargaremos de recordaros las cualidades técnicas y jugables de Maui Mallard, por si se os habían olvidado. Y por cierto, anotad este dato. En **Estados Unidos el juego se llamará Moho Rising...**

LOS PITUFOS 2/ *Éstos "monstruos" tienen cuerda para rato*

Entre zarzaparrilla y zarzaparrila, coqueteos con la Pitufita, transporte de troncos a domicilio y batallitas con Gargamel, a los Pitufos les sigue sobrando tiempo para protagonizar sucesivos juegos en los que su aldea o simplemente el personal andan en peligro. Este mes os preparamos para otra retorcida aventura de los chicos azules en Game Boy, por Infogrames, también para no variar.







Los Pitufos se han vuelto muy ecologistas, y en su último juego, además de lo de los cristales mágicos, deberéis recoger un montón de basura que anda desperdigada por el mundo.

Ahí viene la plaga azul

Los incombustibles chavales azules enfilan de nuevo la Game Boy a golpe de plataforma y el paso siempre bien firme y difícil, que no quede por eso. La movida que azuzarán en breve llega desde la Super, el argumento queremos decir, y amenaza de igual forma arramblar con el país Pitufo. La amenaza en cuestión (también con invadir nuestras portátiles) llevará por nombre **Los Pitufos 2**, aunque los franceses lo venian apodando **"... alrededor del mundo"** (y motivos no les faltan). Irá de **cristales mágicos**, de búsquedas sinfin y de mucho salto. Y estará protagonizado por dos Pitufos, a elegir entre la **Pitufina** y otro que parece el **Pitufo fisgón** (y que como siempre va a pasarse de listo). Queda claro que **nunca irán juntos**.

Asi que el asunto de los cristales mágicos ha conmocionado la aldea. Más todavia, ha enviado a los Pitufos de antes a los lugares más variopintos para que se los recorran de pé a pá en su busca. Africa, el Polo Norte, Asia, los cinco continentes esconderán los dichosos cristales a razón de **21 piezas por nivel**, y varias fases largas y complejas por idem. Pero no los veréis a la primera, al menos no a todos. Algunos viajan a lomos de pájaros que dan la lata o pulpos imposibles de liquidar. O sea que tendréis que aguzar la vista y pelear a brazo partido con todos, todos los enemigos que pilléis: los que no ocultan un cristalito, sirven para otros menesteres (saltar encima o deshacerse de ellos, que ya es suficiente).

Junto a los cristales de marras, observaréis una serie de objetos repartidos por todos los decorados. Es **basura**, simplemente basura. Y vosotros tendréis que recogerla porque **Infogrames no quiere un planeta sucio**. Cuanta más recojáis, más puntos al bote. No será requisito imprescindible, pero a ver si no se os escapa ninguna.

La mecánica de juego será más evidente que los protagonistas en un chiste de Chiquito. Las plataformas endiabladas, el salto que esta vez será aún más rebuscado, y la dificultad como cadena perpetua en los juegos "franceses". Cuatro corazones (toques), cuatro vidas y 0 absoluto en continuaciones. Además hemos comprobado, y tú también tendrás tu oportunidad, que **los saltos están medidos**, de forma que nunca (o casi) te libras de un determinado enemigo que, sin querer, aparece por alli en el momento justo.



Una tira, para que os hagáis una idea de lo que os espera en este mundo



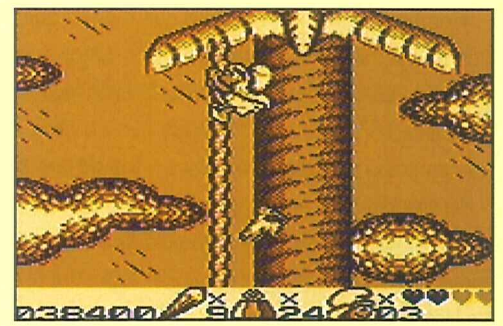
Hemos elegido el ***primer nivel de Asia*** *para enseñaros algunas de las cosas más llamativas que os esperan en este difícil y sugerente Pitufos 2. A ver, por orden. Lo primero, ya veis que los* ***niveles serán bastante largos****, o sea que id preparándoos. Lo segundo, que no siempre los objetos estarán visibles. A veces tendréis que eliminar a un enemigo (no demasiado abundantes) para que suelte el cristal que oculta. Más cosas.*

Los saltos, siempre los saltos, estarán a la orden del día. ***Saltos para*** *sortear obstáculos, para escalar al cielo, para* ***pillar los corazones****... En este nivel observáis a los dos Pitufos protagonistas actuando simultáneamente, pero no os las prometáis tan felices.* ***Sólo uno, a elegir entre el fisgón y la Pitufita****, se jugarán el pellejo por los cristalitos de marras. Y vale ya de cristales, que al final nos cortamos.*

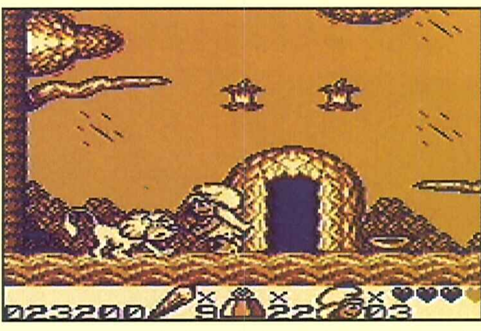


En los momentos más difíciles del viaje, los peligros se simultanearán sin tiempo apenas para reaccionar. Este salto siempre coincidirá con el paso del repugnante buitre.

Los Pitufos 2 o Los Pitufos alrededor del mundo. Bien, lo cierto es que aún no sabemos exactamente cuál será el título del juego, pero lo que sí podemos aseguraros es que derrochará calidad por los cuatro costados.



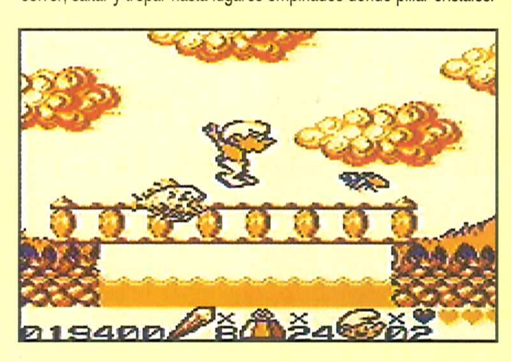
Tanto Pitufo como Pitufina tendrán las mismas habilidades. Podrán correr, saltar y trepar hasta lugares empinados donde pillar cristales.



En Asia os acecharán los leones. No les tengáis miedo, no serán de lo peorcito que os encontraréis. Además, si saltáis sobre ellos alcanzaréis fácilmente las ramas de los árboles.



Los corazones bien valen un bañito. Y si hay que pegarse contra un pez, pues se la juega uno. Total, se acaban enseguida...





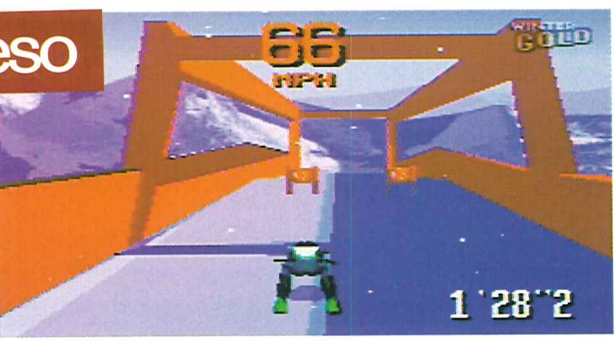


Tendréis que recorreros el mundo a la búsqueda de los cristales desaparecidos. Ahora, mejor si empezáis con un buen password...

Pitufos, Pitufos 2, ¿Pitufos3?...

Hace un par de años puntuábamos, y muy bien por cierto, la versión GB de ***Los Pitufos****, un cartucho desarrollado en España por* ***Bits Manager*** *que sorprendía por su calidad técnica y el desparpajo con que afrontaba la conversión desde Super. Todo ese tiempo después, los Pitufos regresan a Game Boy prácticamente sobre la misma base, sólo que esta vez el trabajito no lleva sello hispano, sino de Infogrames "in person"... ya os diremos si se nota o no. Si este* ***Pitufos 2*** *funciona tan bien como la primera entrega, nada impide pensar en una tercera parte, eso sí, a otros dos años vista. Con plataformas imposibles, enemigos de mala leche y... ¿quién sabe si sobre una portátil a todo color?*

Winter Gold supondrá el regreso del **chip FX2** a **SNES**



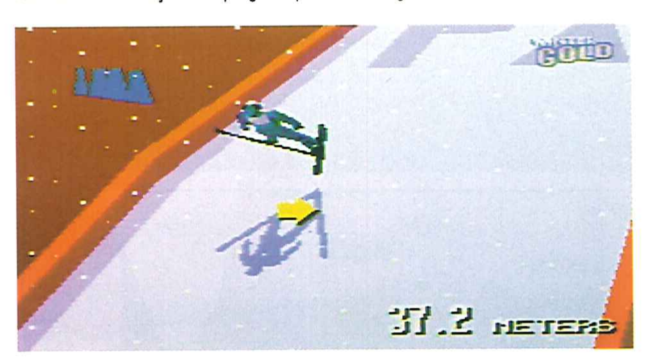
En las pruebas de descenso será donde el empleo del FX2 marque las diferencias. La suavidad en el manejo de los polígonos producirá una gran sensación de velocidad.

NINTENDO SE ADELANTA AL INVIERNO

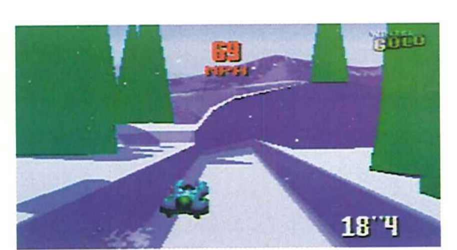
¡Hombres de poca fe! Seguro que todavía quedaba alguno que no le encontraba el sentido a nuestras **anticipaciones**. Esperamos que después de mostraros las primeras imágenes de **Winter Gold** en estas calurosas fechas que corren, os terminéis de convencer de su utilidad. Porque no nos digáis que no tiene mérito que, en pleno mes de agosto, os adelantemos un **juego basado en los deportes de invierno**.

Pero vayamos al grano, que el espacio es corto y el juego tiene mucho que contar. Su tarjeta de presentación atribuye la paternidad a la propia **Nintendo**, y eso ya es algo digno de mencionarse. Además, su aparición supondrá el regreso del **chip Super FX2** después de un largo periodo de ausencia. El empleo del chip permitirá que gocéis de una **sensación de velocidad notable en los descensos**, donde la agilidad en el manejo de los polígonos hará que vuestra Super iguale los "logros" de algún que otro accesorio de **32 bits**.

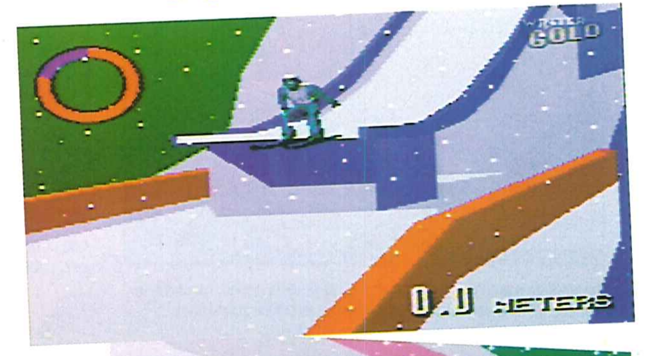
Habrá **seis pruebas** a elegir, desde esquí hasta saltos, y los modos de juego os permitirán entrenar en cualquiera de ellas o meteros de lleno en la alta competición. De momento es pronto para pensar en cosas tan invernales como la **nieve**, pero de aquí a unos meses (**octubre o noviembre**) no cabe duda de que Winter Gold estará en primera línea de actualidad. Recordad entonces qué revista os habló primero de él.



El **deporte** y la **nieve** serán los protagonistas del **JUEGO**





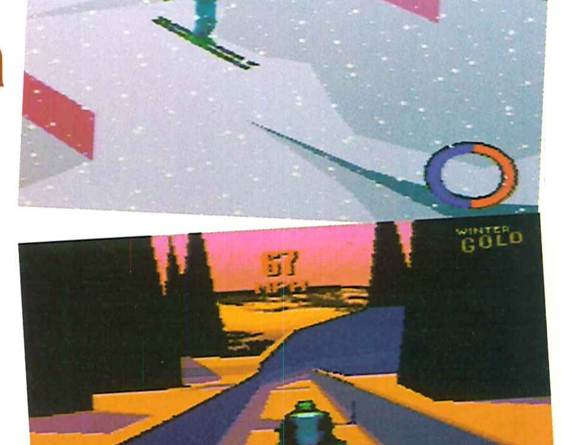


La **Super** traspasará la **barrera** de los gráficos de 16 BITS





En Winter Gold competiréis en seis pruebas distintas. Algunas serán tan clásicas como el esquí, pero también habrá otras originales como el snowboard.



El Confidencial

• Este mes comenzamos nuestra columna en compañía de ***Genesis****, un juego de* ***Enix*** *(y no el nombre de un grupo musical) que ha sido renombrado como* ***Terranigma*** *con vistas a su lanzamiento europeo hacia finales de año. No perdáis la pista de este juego, porque aquí el RPG es un* ***firme candidato a ser traducido al castellano****.*

• La serie Mortal Kombat siempre ha dado mucho que hablar, y la futura salida de ***MK Trilogy*** *(¿o deberíamos decir* ***MK64****?) comienza a cobrar protagonismo y a ser fuente de interesantes noticias. Los diseñadores de Williams afirman que en el juego aparecerá* ***un nuevo personaje que "aprovechará especialmente la capacidad gráfica de N64"****. Ya estamos deseando verle.*

• ***Bandai América*** *está dándole vueltas a su política de lanzamientos para los próximos meses, y entre las opciones que baraja se encuentra volver a editar* ***clásicos de Super Famicom****. El título que suena con más fuerza es uno que haría las delicias de muchos si lo viésemos por aquí: el* ***RPG de Dragon Ball Z****.*

• Sigue el torrente de ***rumores sobre Super Mario64****. Después de descubrir que* ***Yoshi está escondido*** *en algún lugar del juego, ahora se chismorrea que también* ***Luigi puede hacer acto de presencia****. Pero antes hay que saber dónde buscarlo.*

• ***Miyamoto no para****. Ahora está trabajando en un juego de* ***Yoshi en 2-D para Nintendo64****. ¿Su nombre? Probablemente* ***Yoshi's Island 2****. Por cierto, el genio de la programación también ha confirmado la* ***próxima salida de F-Zero*** *para la nueva consola.*

• Otros dos juegos de N64 también tienen algo que decirnos. El primero es ***Goldeneye****, que en su interior esconderá caminos secretos con algunos de los villanos más famosos de la serie 007.* ***Blast Corps****, por su parte, posee una historia curiosa: en principio iba a llamarse* ***Blastdozer****, pero el nombre estaba registrado y en Rare tuvieron que cambiarlo.*

• Punto y final con ***Primal Rage 2****, el retorno de los dinosaurios al arcade, que estará a punto para finales de* ***septiembre u octubre****. Esta vez serán humanos de látex los que luchen en representación de los dioses reptiles, pero podrán transformarse en dinos gracias a espectaculares secuencias de* ***morphing****.*

Por Javier Abad

sorpresa Es casi definitivo

ADIÓS A MARIO RPG

• No hay acuerdo entre Nintendo y Square para programar la versión PAL

Definitivamente no jugaremos a Mario RPG en nuestras Super. Ni en español, ni en inglés. Al final, el **tira y afloja entre Nintendo y Square** ha hecho poco menos que irrealizable la conversión a formato **PAL** de un cartucho que en estos momentos está arrasando en el mercado americano.

Pero la historia viene de lejos. Las **relaciones entre la Gran N y los del Final Fantasy** andan en **punto muerto** desde que Square retirara su apoyo al proyecto N64, mejor, se negara a programar para este sistema. **Se han cumplido los contratos que restaban** entre ambas compañias, pero no se ha avanzado en lo más mínimo a partir de ahí. Precisamente el último de esos acuerdos establecia la **traducción al inglés de Mario RPG**. Y los americanos tan contentos, pero a nosotros nos han dejado con un palmo de narices.



Para **Rafa Martínez, de Nintendo España**, la situación es **triste**, tanto para Nintendo, que podia haberse asegurado la venta de un buen número de cartuchos, como para el usuario, que aguardaba impaciente la llegada del juego. Ni siquiera la mediación de los representantes de **Nintendo en Sudamérica**, como informamos en números anteriores, ha servido para modificar las posturas. Sniff!

N64 Calendario de lanzamientos

14 NUEVOS TÍTULOS ENTRE SEPTIEMBRE Y DICIEMBRE EN JAPÓN

• La lista excluye los lanzamientos de los "Third-parties"



WaveRace N64



Mario Kart N64

La revista japonesa **Famitsu** acaba de publicar una lista oficial de lanzamientos para los tres últimos meses del año en **Nintendo64**. Según este calendario, **WaveRace64**, otra de las heroicidades de **Miyamoto** junto a Mario64, aparecerá en **septiembre**, y será la **primera novedad** tras el desembarco de junio.

En octubre está previsto que vean la luz **Tetrisphere**, un puzzle que se lleva en absoluto secreto, y **Star Wars: Shadows of the Empire**, que finalmente no se retrasa.

En **noviembre** harán su aparición **Super Mario Kart R**, **Goldeneye 007**, **Body Harvest** y **Blast Corps**.

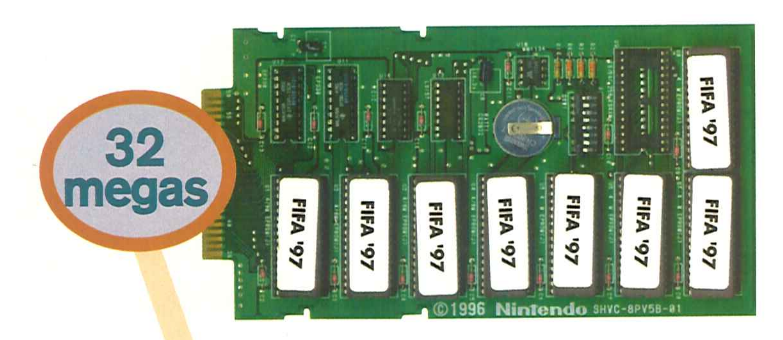
Diciembre será el mes del aluvión. Llegarán **Kirby's Air Ride, Star Fox64, Buggie-Boogie, Climber, Golf, F-Zero64** y **Yoshi's Island64**. La revista japonesa, no obstante, deja entrever que estos dos últimos juegos pueden no llegar hasta **principios del 97**.

Famitsu informa también de la posibilidad de que **Cruis'n USA** salga en Estados Unidos **simultáneamente con la máquina**, junto a Mario y Pilotwings.

Electronic Arts trabaja ya en la versión para esta temporada

¿Qué debería

Una lista de consejos y sugerencias sobre lo que debería incluir el nuevo FIFA para arrasar



32 megas

Viene en noviembre. Con la coletilla 97 y, se supone, un montón de mejoras. Aún no lo hemos visto, pero sí que sabemos que EA Sports tiene a su personal canadiense como loco intentando mejorar lo que parecía inmejorable. Pues bien, que paren un poquito y se tranquilicen. Que echen un ojo a este artículo y que vean lo que el público español espera de la continuación en Super Nintendo de uno de los juegos más laureados de todos los tiempos.

¿Qué esperamos de FIFA 97? Bien, ¿cómo os gustaria que respondiéramos a la pregunta: deshaciéndonos en deseos imposibles y peticiones ilimitadas, o ciñéndonos a lo estrictamente necesario? Antes de que digáis nada, vamos a apostar por la fórmula más creible: pedir lo estrictamente necesario y con visos de realidad, o sea, que se pueda hacer. Y además, lo vamos a plantear de forma clarita, paso a paso, para que no se le escape a nadie. Sin más dilación, ahi va nuestra lista.

Lo primero es lo primero. El nuevo FIFA deberia tener **32 megas**. Es la solución más contundente a los **problemas de memoria** y distribución que tienen los chicos de EA con los cartuchos de Super. Ya sabemos que sale un poco más caro, pero el incremento es lo de menos cuando se mueve uno entre precios altos. Asi, aunque no le terminen de coger el tranquillo a l lenguaje de la Super (tienen más maña con el de Sega), al menos tendrán un campo ilimitado de acción en memoria.

Lo que viene después resulta obvio. FIFA 97 tiene que acordarse de **nuestra liga de 22**. Y debe incluir **alineaciones de la campaña 96-97**, fichajes y bajas incluidos (sale en noviembre, así que tiempo tiene). Queremos ver al Logroñes, al Extremadura y al Hércules. Y si en alguno de ellos juega un tal Paco, que también salga Paco en las alineaciones.

Y sin alejarnos demasiado del tema realismo, por favor, queremos ver las **camisetas originales** en todos los equipos. Ojo que no pedimos números en la espalda ni publicidad en el frontal, sólo las rayas del atleti, del Inter o de la Juve. Queremos los **tonos originales**, los colores con los que se identifica cada uno con el equipo de sus amores. Lo





alineaciones reales

de su juego de fútbol, y nosotros queremos asesorarles

tener FIFA '97?

del número y el nombre lo dejamos para la versión N64.

Turno para las ligas. En 32 megas debería caber todo, pero se lo vamos a poner fácil. FIFA 97 debería **olvidarse de ligas tercermundistas** y de campeonatos mundiales, para centrarse exclusivamente en las mejores competiciones de Europa. Quizá así habría sitio para **Champions League, UEFA y Recopa**. Con los participantes reales y los cruces como Dios manda. A todo esto habría que dejar al usuario plena **libertad para crear ligas** y competiciones a su antojo. Un sueño eso de fabricar una **súper liga europea** con todas las escuadras que nos venga en gana.

En cuestiones técnicas, FIFA tiene que **superar sus problemas con el scroll**. Resulta incompresible que perdamos de vista una jugada, un gol, lo que sea, porque el balón circule más rápido que el desplazamiento de pantalla. Exigimos medidas ¡ya!

mercado de jugadores



¿Gráficos borrosos, animaciones que no se distinguen bien? La **nitidez gráfica** en pantalla es otro de los aspectos que el nuevo FIFA deberá cuidar. Quizá el problema sea que se han usado tonos excesivamente difuminados, que se pierden y provocan esa sensación de escasa vistosidad y confusión en las imágenes. **Colores fuertes y perfiles bien delimitados**, eso pedimos.

Y ahora, para ir terminando, una **miscelánea de peticiones** algo más detallista si queréis, aunque igual de importante. A ver. Las **repeticiones** no sólo tienen que captar el instante, sino permitirnos reproducir y controlarlo todo. ¿Qué tal una **cámara sólo para el seguimiento de un jugador**? La nueva temporada de FIFA tiene que permitirnos más **creatividad en las tácticas**, debe dejarnos asumir en mayor medida el papel de entrenador. Y de paso, qué tal **una opción para convertirnos en presidentes**. O por lo menos que nos dé la oportunidad de comprar y vender jugadores. Eso sería fantástico.

Y por último, nos gustaría que el **marcador apareciera constantemente en pantalla**, en una esquina, sin molestar, un par de simples números. Mejor junto al cronómetro. Y también estaría bien, por aquello de ahorrar megas, que **fulminaran las pantallas estáticas** tras un gol, una falta o un fuera de juego. Es una pérdida de tiempo y memoria, y aquí de lo que se trata es de jugar, y de disfrutar jugando. Otra vez ruego por los 32 megas.

Hasta aquí nuestra lista de peticiones. Y como diría aquel, con la mitad nos conformamos. A ver si nos hacen caso estos chicos.



el entrenador manda



¿Qué le piden los expertos a los Reyes Magos de FIFA?

"Confío en todas la mejores que incluirá EA, aunque espero que no se les olvide introducir una ***Copa de Europa*** *de clubes".*
Manuel del Campo, Hobby Consolas

"La máxima aspiración de cualquier aficionado al fútbol consolero sería ver ***condensados*** *en un mismo cartucho el genial* ***aspecto gráfico*** *de la saga FIFA y la* ***jugabilidad*** *de* ***Sensible Soccer****. Si FIFA 97 lo consigue (cada vez estamos más cerca de conseguirlo) será el mejor juego de todos los tiempos".*
Roberto Lorente, Hobby Consolas

"Un ***control más sencillo*** *y menos problemas de scroll. Después, opciones para intercambiar jugadores y competiciones europeas".*
Sonia Herranz, Hobby Consolas

"Para que FIFA 97 fuera el juego de mis sueños debería tener dos mejoras fundamentales: un control más simple, pero con las mismas posibilidades, y unas ***plantillas actualizadas*** *(a los madridistas nos gustaría jugar con Mijatovic, Suker y compañía). Puestos a rizar el rizo, un mercado de fichajes sería una magnífica guinda al pastel".*
Javier Abad, Nintendo Acción

Goku tiene película nueva

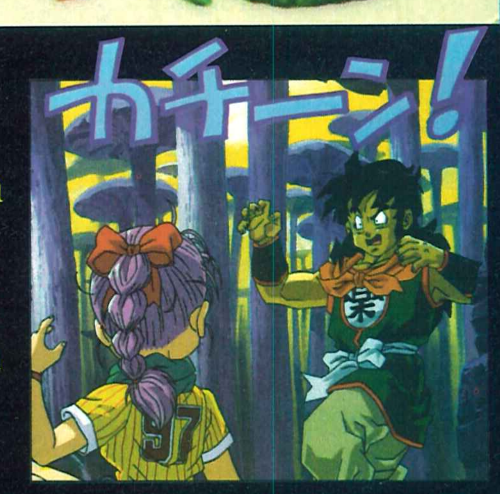


Estas imágenes corresponden a fotogramas extraidos del film de Goku.



• Esta cinta resume los acontecimientos de los 8 primeros volúmenes de la serie de Toriyama.

• Os contamos los intringulis de una historia de ambición y poder, narrada con humor.



La nueva pelicula de Goku se llama **«Dragon Ball: Saikyo E No Michi»**, se estrenó en los **cines japoneses el 2 de marzo**, y es bastante probable que acabe aterrizando en España, en formato **vídeo**, al lo largo del año que viene.

Esta cinta intenta recuperar la **parte más clásica de la serie**, la que convirtió a Dragon Ball en un enorme éxito de masas. Resume los acontecimientos ocurridos en los ocho primero volúmenes de la serie. Y los narra con el **buen humor y las salidas de tono** *made in Toriyama.*

El hilo de la historia es más o menos el siguiente: **Bulma encuentra a Goku** buscando la Dragon Ball, igual que en la serie. Y a **Oolong** en un bosque, donde también localizan a **Yamcha**.

Una vez reunidos, los tres emprenden el camino hacia las regiones árticas, donde sufren el ataque del **general White**, que quiere recuperar las Bolas de Dragón.El enfrentamiento termina en la derrota del **sargento Metalic**.

Tras la victoria, Goku y los demás deben enfrentarse al **androide nº 8, Hatchan**, y a **White**. Al final la cosa termina en un par de palos a White, entre otras cosas porque **Hatchan resulta ser un buenazo** incapaz de matar una mosca.

La comitiva sigue su camino y se encuentra con una **tortuga marina** que llevan a la costa. La tortuga les presenta al **Duende Tortuga**, que posee otra de las Bolas de Dragón. El Duende le regala a Goku la **Nube Kintoun,** justo antes de ser atacados por la flota de la **Red Ribbon Army,** comandada esta vez por el **general Blue**. El Duende de Tortuga utiliza su **técnica Kamehame-ha** y provoca numerosas bajas en el enemigo, pero no las suficientes. La flota consigue recuperar todas las Bolas menos una y Blue es ejecutado por ello.

Goku es el único que ha quedado libre (él **tiene la Bola extraviada**) y utiliza el **radar de Bulma** para localizar la base de la Red Ribbon Army. En el camino hacia allí, derrota con facilidad a un escuadrón aéreo dirigido por la capitán **Violet**. Mientras, el sargento **Black**, la mano derecha del general **Red**, el líder de la RR, descubre que éste ambiciona las Bolas de Dragón con el objetivo de pedirle a Shenron que aumente su corta estatura. Black, indignado, acaba con él y se hace con el control del ejército. Toma los mandos de un robot enorme y se enfrenta directamente a Goku, al que da una buena paliza. Pero en el último momento aparece Hatchan y se sacrifica para salvar a Goku. La rabia de nuestro héroe le da fuerzas suficientes para enfrentarse a Black y vencerle.

■compañías Gisbor desaparece...

NACE KONAMI ESPAÑA

• Finalmente, el nuevo Dragon Ball llegará a España en octubre



Gisbor deja paso a Konami en España. La empresa que hasta ahora representaba los intereses de la compañía japonesa, ejerciendo de **distribuidor de sus títulos** en nuestro país, se **desliga de este sello**. Así las cosas, Konami contará con su **propia filial** en España, que empezará a trabajar a partir de **septiembre**. **Konami España** dispondrá de **nuevas oficinas** en Madrid, y a su cabeza figurará **Yutaka Suzuki**, la misma persona que regía los destinos de Gisbor.

Por otra parte, Konami ha confirmado también que finalmente se encargará de la **distribución** del último cartucho para Super Nintendo de Dragon Ball, el esperadísimo **Hyper Dimension**. Este título llegará a España muy posiblemente en **octubre**, toda vez que **Bandai Francia** ha optado por adaptarlo al formato **PAL**, que ya sabéis que era la principal condición para que el cartucho acabara aterrizando en nuestro país.

■N64 Aterrizarán en Japón antes de Navidad

LLEGA LA HORA DE LOS LICENCIATARIOS

• Epoch, T&E Soft y Enix anuncian sus primeros títulos

Ya lo veníamos avisando. Huele a movimientos en Nintendo64. Las grandes y las pequeñas, compañías que conste, han empezado a marcar el ritmo y ya se suceden anuncios de lanzamientos por todas partes. Nosotros acabamos de enterarnos de tres, que vienen de **Epoch, T&E Soft y Enix.**

La primera ya tiene casi acabado su **Doraemon64**. El insigne gato, **famoso héroe del manga**, ya se ha mojado en **Super Nintendo** (sólo en Japón) de la misma mano y al parecer con bastante éxito. La conversión a 64 bits tendrá un **aspecto similar a Mario64**, aunque algo más dirigida a "peques". Habrá **polígonos**, todo tipo de perspectivas y un vastísimo mapeado que promete **jugabilidad sin límites**.


Doraemon N64

T&E Soft, conocida por su extraordinarios juegos de **golf**, dejará caer un cartucho de **32 megas** llamado **Co-On-Pa**. Será un **puzzle en 3D** de una filosofía muy similar a la de **Tetris Attack**. En este caso tendremos que hacer coincidir los colores y grabados de cientos de cubos. El aliciente estará en que cada vez que mováis una pieza también cambiará de cara.


Doraemon N64

Por lo que toca a **Enix**, la compañía más rolera del Dream Team tras la baja de Square, prepara **Wonder Project J2** que, por lo que se sabe hasta el momento, será la secuela de aquel **Wonder Project J** editado para la **Super hace casi dos años**. Aquí no lo vimos, así que no intentéis acordaros.



*• El Club **Nintendo cierra por vacaciones**. Los chicos del club, que también tienen derecho, se nos van de "veraneo" y mantendrán cerradas sus puertas y colgados los teléfonos entre el **1 y el 31 de agosto**. Así que ya sabéis, cualquier duda, consulta, ... hacedla ahora... o callad hasta finales de mes.*

*• **Acclaim** ha hecho **balance económico** y no le ha gustado un pelo el resultado. Nada menos que **3,97 millónes de dólares ha perdido** el gigante americano en el tercer trimestre de su año fiscal. Ante tamaña barbaridad, el presidente de la compañía, **Robert Holmes**, se apresuró a puntualizar que "más allá de las decisiones difíciles que acabamos de tomar, las condiciones del mercado están mejorando y algunos indicadores nos señalan que están por venir buenos tiempos". Eso esperamos.*

*• Otra que tampoco atraviesa sus mejores tiempos es **Time Warner**. Según informa CTW, la compañía está a la espera de **buenas ofertas para vender**. Este paso sigue a la decisión tomada hace unos meses por TWI al dejar **Atari Games** en manos de **Williams**. Los principales sellos que están ahora mismo en poder del grupo son **Accolade, Inscape, Bitmap Brothers y Sensible Software**.*

*• **Human** también tiene los dos ojos puestos en **Nintendo64**. La compañía japonesa acaba de anunciar que su primer juego para esta máquina será un arcade de carreras, cuyo título provisional es **F-1 Grand Prix**.*

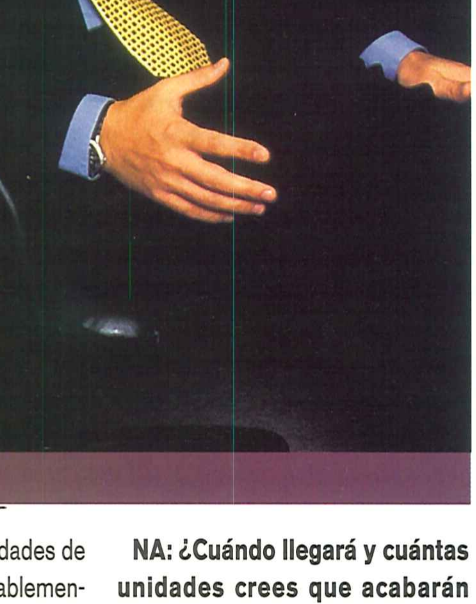
*• Interplay sigue apostando por Super Nintendo. La compañía inglesa mantiene en cartel su **Lost Vikings II** para 16 bits, que podría llegar a España en diciembre de la mano de CIC.*

*• La edición **otoño 96 del ECTS** está a la vuelta de la esquina. La feria europea del videojuego por excelencia se celebrará en el Olympia **Grand Hall** de Londres entre los días **8 y 10 de septiembre**. Los grandes han prometido no faltar a la cita, así que es de prever el anuncio de grandes juegos. Allí nos veremos las caras.*

Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España, da un extenso repaso a la actualidad de la Gran N

Rafa Martínez: "N64 estará a tiempo para Navidad."

El mundo Nintendo está que arde, en ebullición, y nosotros nos hemos metido hasta las ascuas en el incendio que N64, la Super, el Pocket Boy, la generación RPG... están a punto de propagar con inusitada intensidad. Rafa Martínez echa además toda esta leña a la hoguera...



Nintendo Acción: N64 por fin está en la calle y parece que está funcionando bien. Nintendo habla de 500.000 consolas vendidas en una semana. ¿Se podía esperar algo así?

Rafa Martínez: Medio millón de máquinas es una cifra importante, aunque también es verdad que el mercado japonés es un mercado de consumo gigantesco. Por eso no es un cifra especialmente desorbitada, simplemente está en la línea con las previsiones que tenía Nintendo.

NA: ¿Acaso los retrasos han podido influir?

RM: No, no necesariamente. Lo que estoy diciendo es que no nos dejemos impresionar con esa cifra. Nintendo tiene que vender en Japón 3,7 millones de consolas hasta marzo del 97. Eso sí sería una buena cifra. El problema es que hay que seguir esta línea. Recuerdo que Sony y Sega hablaban de cifras exitosas en el mercado japonés y ambas máquinas han vendido alrededor de 2 millones en un año. Diría que 3,7 millones comparado con eso es prácticamente duplicar la cifra.

NA: Este éxito puede hacer que la consola no salga a tiempo en Estados Unidos y Europa. ¿Cómo está ahora el tema?

RM: En Estados Unidos es indiscutible que sale el 30 de septiembre. Ahí no hay la más mínima puerta a la especulación. Sus previsiones son vender medio millón de máquinas desde ese día hasta el 31 de diciembre. Y otro medio millón desde el 1 de enero al 31 de marzo.

NA: ¿Y no parece poco medio millón en tres meses?

RM: Para la dimensión del mercado yanqui es una cifra adecuada, alcanzable y probablemente corta. Lo que sucede es que todos sabemos de los problemas de producción que ha tenido Nintendo, fundamentalmente por una escasez de semi-conductores, y esas son las unidades de las que va a disponer. Probablemente podría vender 1 millón en campaña de navidad, pero va a tener que manejar el presupuesto que les queda. Esta situación quizá también se produzca en Europa: que llegue una cantidad de máquinas que haya que vender entre todos los países, y tengamos que dividirnoslas.

NA: ¿Cuándo llegará y cuántas unidades crees que acabarán aterrizando en Europa?

RM: A nosotros nos confirmaron en el E3 que la máquina estaría a tiempo para la campaña de Navidad. Ahora queremos tener confirmación exacta de la fecha de lanzamiento, precio de transferencia y de las unidades que van a llegar.



NA: ¿Será un lanzamiento simultáneo en toda Europa?

RM: Sí, sí. Probablemente tengamos información en breve.

NA: ¿Sabemos ya el precio?

RM: El precio final dependerá del precio de transferencia. Del precio al que Nintendo Japón nos venda la máquina. En todo caso será un precio competitivo.

NA: ¿Habrá pack?

RM: No. Va a ser configuración básica. La consola, la fuente de alimentación, el mando y un cable de antena (no venía en el paquete japonés). Pero no sabemos si incluiremos un cable con *salida RF* o a *euroconector*. Debería traer un euroconector, para que se aprovechen al 100% las posibilidades de la máquina, lo que ocurre es que aquí todavía hay muchos televisores que funcionan con RF.

NA: ¿Cuántas N64 planeáis vender hasta marzo del 97?

RM: Depende. A ver, ¿cuántas máquinas vamos a vender a 30.000 pts y cuántas a 50.000 pts? No te puedo responder hasta que no sepa el precio. A partir del precio de transferencia hay que establecer una política de márgenes para Nintendo España y para la distribución.

NA: ¿Qué juegos van a salir al principio?

RM: Pilotwings y Mario64. Luego se irán incorporando Mario Kart R, y 3 ó 4 títulos más que no están confirmados porque tienen que salir de una lista de 8. Esa decisión dependerá de los ajustes de programación.



NA: ¿Y el precio?

RM: En Estados Unidos van a salir entre 49 y 79 dólares. Por la franja más baja, más baratos que los de Super Nintendo; y por la línea cara, como los más caros de Super. Diría que en ningún caso un juego de N64 va a ser más caro que uno de Super Nintendo. De hecho, probablemente serán más baratos.

NA: ¿Habéis calculado cuántos cartuchos se pueden vender de Mario64 y Pilotwings?

RM: De Mario 1:1, uno por cada máquina, el *ratio* de Japón. Y Pilotwings tendrá una relación de 0,5:1. Cinco cartuchos cada 10 máquinas.

NA: La máquina se llamará N64 y tendrá el mismo aspecto...

RM: Sí, la máquina se llamará N64 en todo el mundo y el aspecto exterior será el mismo.

NA: ¿Vais a traer los pads de colores?

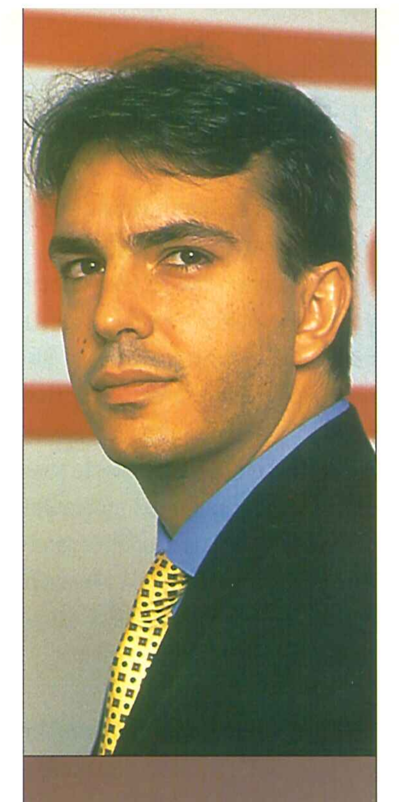
RM: No, en principio no. Bueno, al menos no la gama completa. A lo mejor un sólo color como accesorio. Ocurre que hasta que no tengas un buen parque instalado de máquinas, no empiezas a generar ventas suficientes. La relación de ventas de mandos de control contra hardware es aproximadamente de 0,5:1. 5 mandos por cada 10 máquinas.

NA: ¿Y la tarjeta de memoria?

RM: Sí, está previsto que la tengamos este año.

NA: ¿Sabéis algo nuevo del 64DD, el famoso Bulky Drive?

RM: No, en este momento no tenemos información adicional. Se ha vuelto a reiterar que la primera presentación será en el Shoshinkai de noviembre de este año. Pero nosotros no lo tendremos para la campaña de Navidad, sino más bien para las Navidades del próximo año.



El precio al que saldrán los juegos en Estados Unidos oscilará entre los 49 y los 79 dólares.

500.000 máquinas es una cifra importante, pero no especialmente desorbitada.

Es indiscutible que en Estados Unidos la máquina sale el 30 de septiembre.

En USA se podría llegar al millón de consolas vendidas en la campaña de Navidad, pero a los americanos no les va a quedar más remedio que manejar el presupuesto de 500.000 máquinas para los tres primeros meses.

NA: ¿A qué tipo de público va dirigida en principio la máquina?

RM: Fundamentalmente al mismo que dirigimos Super Nintendo. Hay una variación, y es por arriba. Donde en Super nos quedamos en los 18 años, ahora cubriremos un público que irá de los 18 a los 25 también. La máquina aporta posibilidades para incrementar el *target* por arriba, pero no restringe por abajo.

NA: Ese contrato de exclusividad entre Nintendo y sus licenciatarios N64, ¿sigue vigente?

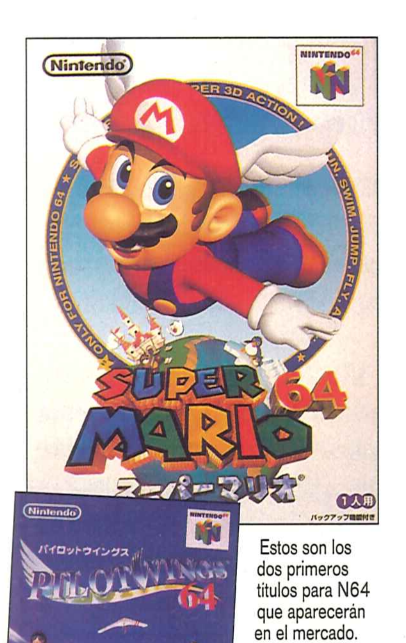
RM: Nintendo tiene la firme creencia de que las posibilidades de N64 pasan necesariamente por el software. El software es el elemento capital, porque cuanto mejor son los juegos que tienes, más posibilidades tendrás de mantener a tus usuarios fieles a la máquina. Nintendo no ha querido un software de calidad mediocre. ¿Qué situación favorece ese software? Que habras la mano a 200 licenciatarios. Ellos son capaces de sacar 200 títulos, un volumen de producción imposible de controlar en términos de calidad. Además, desde el momento en que puedes limitar el número de desarrolladores, también puedes hacer otra cosa: de entre todos los desarrolladores que hay ahora mismo, Nintendo va a escoger 4 ó 5 con los que trabajará estrechamente y compartirá el conocimiento en desarrollo que tienen.

NA: ¿Y eso no dejará atrás a licenciatarios que quieren rentabilizar su productos versionándolos en todas las consolas?

RM: La rentabilidad te la da el número de unidades vendidas. En este caso yo pregunto, ¿qué es más rentable, tener un título exclusivo para N64 compitiendo con otros 25 licenciatarios, o tener un título que puedes sacar para cualquier soporte compitiendo con 200 licenciatarios?

NA: Vamos a hablar de la competencia, ¿cómo están ahora y cómo ves a Saturn y PlayStation de cara a Navidad?

RM: Ahora hay unos niveles muy bajos de parque instalado. ¿Por qué? Por la situación de la economía española y por el precio de las máquinas de 32 bits. Nos hemos encontrado con máquinas caras para lo que el consumidor se podía permitir. Ahora bien, ¿dónde nos encontramos ahora? Ahora estamos en una situación de precio muy favorable, en un buen momento. Pero sin duda el mejor momento será la campaña de Navidad. De todas formas, para tener niveles masivos de ventas no basta con poner la consola en la tienda y esperar a que la gente vaya a comprarla. Hay que forzar la demanda, y eso se debe hacer a través de una estrategia de marketing. Porque vamos a encontrarnos con niveles de precio semejantes y máquinas que se perciben como semejantes en aquellos segmentos de población que las conocen (porque no todo el mundo sabe lo que son Saturn y PlayStation).



Estos son los dos primeros títulos para N64 que aparecerán en el mercado. De Mario se esperan unas ventas de un juego por cada máquina vendida. De Pilotwings64, más o menos la mitad.

NA: ¿Y qué posibilidades le veis a vuestra máquina?

RM: Hombre, qué te voy a decir yo. Son enormes. Partimos de la creencia de que es una máquina infinitamente superior a las que existen ahora. Y luego por otro lado contamos con el que probablemente será el mejor videojuego del momento: Mario64. Y con una economía saneada, y con la confianza de Nintendo para poder gestionar nuestra estrategia y decidir nuestro destino.

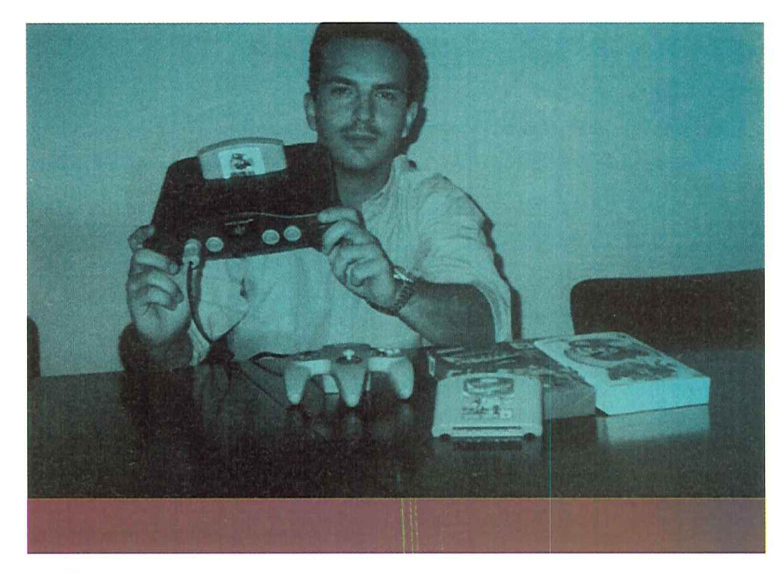
NA: ¿Esperáis una renovación grande del parque, o pensáis que la está habiendo?

RM: No, no la está habiendo. O está siendo pequeña y lenta. Otra cosa es que en estas condiciones, ese nivel de reposición se acelere. En el caso de Nintendo, si tuviésemos un nivel de reposición del 10% estaríamos hablando de 60.000 usuarios de N64. ¿Fácil? Parece una cifra muy pequeña, pero no es fácil. Al final todo depende del usuario, que podemos dividir en dos categorías: los lectores de revistas especializadas, que tienen un sistema de compra racional, que se informan y luego toman su decisión. Y los que no están conectados al mundillo, pero les interesa. Es muy difícil llegar a estos últimos. Cuesta mucho y además sus argumentos de compras no son racionales. Habrá que hacer un buen trabajo en este sector y habrá que poner en manos del consumidor especializado toda la información que necesite.

Actualidad Super Nintendo

NA: ¿Cómo están siendo las ventas de hardware este año en Super Nintendo?

RM: En el acumulado del trimestre (abril, mayo, junio), vamos un 18,9% por encima de las ventas del año pasado. Donde vendimos 12.500 máquinas, ahora llevamos nada menos que 14.999.



Contamos con una economía saneada y con la confianza de Nintendo para poder gestionar nuestra estrategia y decidir nuestro propio destino.

En software de Super Nintendo vamos un 6% por debajo con respecto al año pasado. En el 95 habíamos vendido a estas alturas 19.000 cartuchos y este año llevamos 17.600.

Los juegos estrella de Super serán DKC3, quizá un nuevo juego de Kirby y es posible que también salga un título que ahora no tenemos en nuestros planes pero que se intuye que está ahí.

NA: ¿Y a qué se debe ese incremento?

RM: La situación se debe a que el precio se mantiene desde el repunte del año pasado, a que el buen software también se mantiene y a que dentro del mercado de las nuevas tecnologías hay una barrera de precio importante. Las máquinas de 16 bits se perciben ahora como más asequibles, y yo diría que ha habido una muy buena gestión comercial de Nintendo durante la pasada campaña de Navidad. Cuando no le pones trabas a la distribución, todo funciona muchísimo mejor.

NA: ¿Se resentirán esas cifras cuando salga N64 a la venta?

RM: Creo que cuando los productos están claramente dirigidos a públicos diferentes es complicado que una máquina canibalice a otra. La aparición de N64 no va a matar las ventas de Super Nintendo hardware. Por una razón muy sencilla. N64 tendrá un público diferente al de Super. El de N64 estará formado por consumidores activos, aquellos que están en el mercado, expectantes a todo tipo de novedades. El público de SN estará compuesto por nuevos usuarios que no van a ir a por la última tecnología: como son nuevos, no empezarán por lo más alto, y también porque al final dependen de los padres para comprar la máquina.

NA: ¿Cómo van las ventas de juegos, el software?

RM: Vamos un 6% por debajo con respecto al año pasado. En el 95 habíamos vendido a estas alturas 19.000 cartuchos y este año 17.600. La cabeza la lleva Secret of

Evermore, con algo más de 14.000 unidades vendidas. Toy Story también funciona muy bien, y DKC2, Super Mario 2, y la *línea Classic* está funcionando excepcionalmente bien. Ese 6% que he comentado antes significa que no tenemos problemas con ningún juego, porque el total se compone de 40 titulos y eso es una media que atiende a las desviaciones.

NA: ¿Cuáles serán los títulos estrella de las Navidades de este año?

RM: DKC3, es posible que haya un nuevo cartucho de Kirby (Kirby´s Super Star), y también que salga un nuevo juego que ahora no tenemos en nuestros planes pero que se intuye que está ahi. Se barajan algunos nombres, pero de momento no tenemos esa información.

NA: ¿Quizá Mario 3?

RM: Es una de las posibilidades que se baraja, pero no sé si finalmente será. Ya sabes que después del verano, en septiembre, siempre aparece un nombre. Así que habrá que esperar un poco.

> Diría que en ningún caso un juego de N64 va a ser más caro que uno de Super Nintendo. De hecho, probablemente serán más baratos.
>
> Cuando salga Nintendo64, todo el mundo va a comprar Mario64.
>
> Es probable que a Europa llegue un número de unidades de N64 que nos tendremos que repartir entre todos los paises.

> En Game Boy, las ventas van mucho mejor que en Super Nintendo. En software vamos un 45% por encima con respecto al año pasado.
>
> En 1995 vendimos un 4% más de máquinas que el anterior, o sea 120.500 Game Boy. La situación actual es que vamos un 2,68% por encima, lo que significa nada menos que 31.414 máquinas en el primer trimestre de nuestro año fiscal.

NA: Háblanos de la generación RPG...

RM: Es un concepto que hemos desarrollado ahora para intentar agrupar todo lo que son los actuales juegos RPG, traducidos o no al castellano, de Nintendo, más los que vendrán en el futuro. No obstante esta generación es el tercer paso. El primero fue la aparición de grandes RPG como Zelda; luego vino la conversión a castellano con Illusion of Time; y el tercero ha aparecido con Secret of Evermore. La siguiente parte de la estrategia, si las ventas lo justifican, es sacar dos de estos titulos al año. Entre los futuros candidatos están Terranigma, *Tenchi-Sozo* en japonés, y Lufia.

NA: Todo en castellano...

RM: No sacaremos ningún RPG que no esté traducido al castellano.

NA: ¿Qué pasa con el software de Disney, que no acaba de llegar?

RM: Se han retrasado Pinocho y Maui Mallard, que estaban previstos para febrero o marzo y no van a aparecer hasta septiembre el de Donald, y hasta Octubre el otro. Con este tema ha ocurrido que se ha hecho una revisión de fechas de lanzamiento en Europa y se ha visto que era mejor posponerlos hasta Navidad. La razón es que ahora todas nuestras lineas de software van muy bien y es mejor retrasar buenos titulos que sacarlos ahora, cuando todo funciona estupendamente.

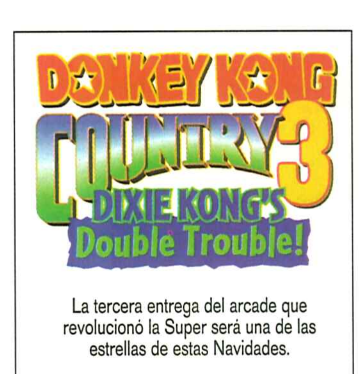
NA: ¿Algo más de Disney?

RM: No tengo constancia. Sé que se ha lanzado Pocahontas, pero este juego no lo distribuirán las filiales de Nintendo. Ahora se está hablando de Gargoyles, pero tampoco tenemos nada confirmado.

NA: Algunos licenciatarios de Super Nintendo se están echando para atrás, ¿qué podemos esperar de ellos?

RM: Creo que su postura es sencilla: no se puede mantener líneas de desarrollo para tantas plataformas. Están apostando hacia las nuevas tecnologías porque entienden que es el futuro. Pero. ¿quiere decir esto que no habrá una línea de cartuchos fuerte y atractiva para Super Nintendo este año y el que viene? No. Quiere decir que siempre habrá titulos que se encarguen de cubrir la demanda de la mayor parte de los usuarios.

El primer valedor será Nintendo. Primero porque tiene un negocio que defender y segundo porque tiene un compromiso con los usuarios. Y es que tu misión no es cerrar puertas para que no haya más remedio que comprar una nueva consola, sino abrirlas todas para que la decisión que tome el usuario sea dejar su consola y comprar una nueva.



La tercera entrega del arcade que revolucionó la Super será una de las estrellas de estas Navidades.

Actualidad Game Boy

NA: En Game Boy también van bien las ventas...

RM: En Game Boy van mucho mejor que en Super Nintendo. En software vamos un 45% por encima con respecto al año pasado. El año pasado vendimos 13.000 cartuchos y este año llevamos 19.000 (sólo de producto a su precio completo, no serie *Media o Classic*). Todos los titulos que sacamos en la campaña de Navidad están vendiendo ahora extraordinariamente bien. ¿Y por qué? Basta echar un vistazo a las ventas de Game Boy hardware. El año pasado vendimos un 4% más de máquinas que el anterior, o sea 120.500 Game Boy. Ahora vamos un 2,68% por encima, lo que significa 31.414 máquinas en el primer trimestre de año fiscal.

NA: ¿Has oído algo del Atlantis, lo de la Game Boy de color a 16 bits?

RM: Bueno, he oido incluso que se iba a presentar en Los Angeles, pero la he estado buscando y no he visto nada. Vuelvo a pensar que el vicio de la *rumorologia* es un mal que está acomodado en este mercado. Yo a a la *rumorologia* no le daria ningún crédito.

NA: ¿Qué títulos estrella habrá esta temporada?

RM: Con casi toda seguridad, DKL2, Pitufos II y un nuevo Tetris. Ahora mismo están en auge estos juegos y están saliendo productos muy buenos.

Super Nintendo / 8 Megas / Nintendo-Intelligent Systems/ Puzzle / Octubre

TETRIS ATTACK/ *Será el cartucho más jugable del momento*

A nuestra redacción llegan muchos juegos cada mes. Por eso, que alguno consiga tenernos pegados a la consola durante varias semanas dice mucho en su favor. Éste lo ha conseguido, ¿queréis saber cuál es su secreto?





La cantidad de modos de juego será uno de los puntos fuertes de 'Tetris Attack'. Esta imagen sólo muestra las posibilidades en individual, pero las partidas de dobles también serán apasionantes.





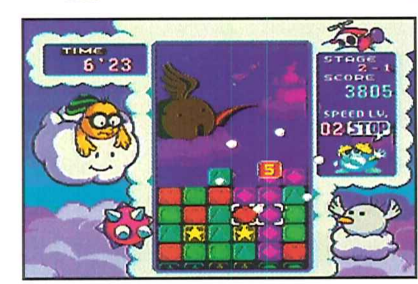
La historia de **Tetris Attack** se remonta a varios meses atrás, con la salida en Japón de un simpático juego llamado **Panel de Pon**. El cartucho era un puzzle en el que la adicción a base de **unir bloques de iconos** se combinaba con la aparición de unas animaciones de "monisssimos" tonos pastel y niñas vestidas con lazitos. A Nintendo debió gustarle la idea, pero consideró, muy sabiamente por cierto, que para que el juego pudiese ser lanzado en Occidente tenía que desprenderse de ese lastre tan cursi. Al final, todo ha quedado en mantener los aspectos jugables y sustituir las famosas animaciones por otras en las que aparecen **Yoshi, Bowser** y varios personajes más sacados de los juegos de Mario. El toque final lo ha puesto el cambio de título (también muy sabio), gracias al cual esta preview que estáis leyendo versa sobre Tetris Attack y no sobre Panel de Pon, que era el nombre original.

¡Nintendo quiere reventar tu Super!

¿Y a dónde nos lleva todo esto? Diciéndolo en pocas palabras, la moraleja de nuestra parrafada podría ser ésta: iros preparando, porque lo que **Nintendo va a lanzar el mes que viene es una carga de profundidad destinada a reventar los niveles de jugabilidad** de vuestra Super. Os lo decimos por experiencia. Como podéis leer en la entradilla, el juego se ha convertido **en objeto de culto desde que desembarcó en nuestra redacción**.







Rapidez de movimientos y una gran agilidad mental serán las claves para ganar: cuantos más bloques consigáis unir, más cercana estará vuestra victoria.

compañías Entra en Inland Productions

THQ IRRUMPE EN NINTENDO64

• Tienen entre manos un juego de Wrestling

THQ ha comprado el **25%** de las acciones de una compañia llamada **Inland Productions**. Inland trabajaba para THQ desarrollando juegos en calidad de **grupo independiente**, y en este momento se encontraba dando los últimos retoques a un **arcade de Wrestling** que se llamará **WCW** (World Championship Wrestling) y contará con la presencia de **Hulk Hogan, Sting y "Macho Man" Randy Savage**. Precisamente este cartucho será la primera incursión de THQ en Nintendo64, que también ha despejado las dudas sobre su pertenencia al Dream Team de Nintendo. Los rumores eran falsos. Con este anuncio queda claro que **THQ es una licencia más que trabajará para la consola**, pero que no forma parte del grupo estelar de diseñadores.

N64 Un 6% de cuota de mercado en Japón

ARCADES DE 64 BITS

• Seta se encargará del diseño de la placa

La guerra de consolas está servida en Japón. También la guerra de porcentajes de mercado. Hace escasos días acaba de aparecer un estudio realizado por la compañía **Alps Electric** en el que se detallan las **predicciones** de la parte de "terreno" que tiene cada máquina en aquellas tierras. Según estos datos, Nintendo se habría hecho con un **6% del pastel total** a un mes vista del lanzamiento, cifra excelente si tenemos en cuenta las predicciones que realizaron Sega y Sony al respecto. **Sony anticipó una cuota de mercado del 3%** para Nintendo, mientras **Sega pronosticaba un ridículo 1%**.

La irrupción de Nintendo en este panorama habria perjudicado más a Sony que a Sega, siempre según el estudio de Alps Electric, mientras que las que más habrian sufrido serian Panasonic y NEC.

En otro orden de cosas, **Seta y Nintendo** podrian haber llegado a un acuerdo para penetrar en el mundo de las recreativas. Seta se encargaria de **diseñar una placa** capaz de trasladar la tecnología de 64 bits a los arcades, así como de los primeros juegos. Sería algo así como una Namco para Sony, y Nintendo se aprovecharia de títulos de gran fuerza y renombre que antes hubieran pasado por los salones. Entre los **candidatos** a trabajar con Nintendo en este proyecto figura también **Williams**, aunque todo apunta a que será Seta finalmente la elegida por su tremenda fuerza en Japón.

portátil Nintendo España lo ha confirmado

POCKET BOY, A ÚLTIMOS DE OCTUBRE

• Más pequeña, más ligera, 100% compatible

Nintendo España ha confirmado a esta revista que la nueva **Pocket Boy saldrá a la venta a finales de octubre. Rafa Martínez**, Director de Marketing de la filial de la Gran N, así nos lo hizo saber durante la entrevista que mantuvimos con él hace escasas fechas.

Pocket Boy fue presentada en el **E3** en Los Angeles. La nueva consola es un **30% más pequeña** que la actual Game Boy, mucho más ligera y absolutamente **compatible** con la línea de software disponible para portátil. Un aspecto sí que se ha modificado desde el original: la resolución de la pantalla, que se ha incrementado en favor de la nitidez

Aún **no sabemos el precio final** que tendrá la máquina, pero ya os podemos asegurar que **saldrá algo más cara** que Game Boy o que el ***Special Edition*** de colores.



Enix vuelve a romper el molde de los juegos de Rol

Dragon Quest III, pronto en SNES

Japón vuelve a estar de suerte. Los japoneses vuelven a salirse con la suya. Enix está a punto de convertir a Super Nintendo Dragon Quest III, el inmortal, el más vendido, el mejor, el más querido entre los RPG para NES que jamás pariera la compañía nipona.



Todo lo que podamos decir de Dragon Quest III es poco. Todo lo que podáis oir sobre este juego en Japón os aseguramos que no hará honor a su clase, a lo que significó en su momento. Y eso que en Japón se oyen unas cosas... **Dragon Quest III fue el juego más vendido en la historia de Enix** (posiblemente de todos los tiempos, junto a **Zelda**), el cartucho que hizo de esta compañia lo que es ahora: un grupo de prestigio en todo el mundo. Los **3,4 millones** de unidades que salieron de las tiendas pulverizaron los records alcanzados por una serie de RPGs que subia como la espuma y que tenia atrapado a un continente. Y todo se **oció en NES**, exactamente **hace 8 años**, pero es que estas cosas no se olvidan.

Y menos cuando se trata de resucitar a un clásico. Y menos cuando la combinación RPG, Super Nintendo, Japón está metida de lleno en la maraña. Entonces no hay quien pare la fiesta. Tras unos cuantos años de reflexión, Enix ha decidido **rediseñar Dragon Quest III para 16 bits**. La jugada ha emocionado a los aficionados que ya se han apresurado a contar yens como locos para dar otro record de cifras a Enix. Calculen, hay más de **11 millones de SNES** en Japón, y el 95% de usuarios dice que es la mejor máquina para los RPG.



La fecha de lanzamiento de DQIII no está aún decidida. El trabajo está muy avanzado, eso seguro, pero Enix todavia no ha anunciado cuándo va a ver la luz. Lo que si está quedando claro, a juzgar al menos por las noticias de nuestro corresponsal, son los **cambios** que a priori se van a introducir en esta versión. El principal va a estar en el **sistema de ocupación**, en los papeles de los personajes. Lo explicamos. En los juegos de la saga DQ podias acompañarte de tres personajes para completar la aventura. Pero sólo tenias oportunidad de elegirlos en un lugar llamado **Toroku**, con lo

Son los juegos RPG más vendidos del mundo

Repaso al fenómeno Dragon Quest



Dragon Quest. Lanzamiento, 27 de mayo de 1986. NES. 512K
El punto de partida de la serie RPG más popular del planeta. Literalmente arrolló a los jugones japoneses. Se vendieron 1,4 millones de unidades. Los expertos achacan el éxito a la publicidad que se hizo por vez primera en una revista manga, en el **Shukan Shonen Jump**, y las más de 4,5 millones de copias que tiraba sólo en Japón. La trama, de lo más simple: un joven héroe que debía rescatar a la princesa Laura de las garras del rey Dragón.



Dragon Quest II. Lanzamiento, 26 de enero de 1987. NES. 1Mbit
Un año después, una nueva mano malvada se cierne sobre la Tierra. Es tiempo de que los héroes, tres en este caso, regresen a un mundo inmenso, y capaz de ofrecer el doble de jugabilidad que antes. Hablando de duplicaciones, también hicieron lo propio las ventas de cartuchos: la cifra se elevó a 2,3 millones.

Dragon Quest III. Lanzamiento, 10 de febrero de 1988. NES. 2Mbit. Batería
El malo se llama Baramos y el mundo ha ensanchado una barbaridad. También hay bastante más libertad. Sobre todo en el sistema de juego. Esta entrega vendió nada menos 3,4 millones de cartuchos.



Dragon Quest I+II. Lanzamiento, 18 de diciembre de 1993. SNES. 12Mbit. Batería
En respuesta al clamor con que los aficionados exigian nuevas aventuras DQ, a Enix se le ocurrió reunir las dos primeras entregas en un cartucho de Super Nintendo. El invento incluia nuevos escenarios y un estilo gráfico imposibles de ver en una NES.



Dragon Quest IV. Lanzamiento, 11 de febrero de 1990. NES. 4Mbit. Batería
Marcó el principio de una nueva serie de juegos: la serie Tenku (los tres anteriores conformaban la serie Roto). Un total de 10 personas podia competir en esta auténtica fiesta *roleadora* con cinco capítulos por delante. El empleo de una sistema de inteligencia artificial para los personajes entusiasmó aún más a los ya embelesados jugones nipones.



Dragon Quest V. Lanzamiento, 15 de septiembre de 1992. SNES. 12Mbit. Batería
La saga DQ pegaba el salto desde los 8 a los 16 bits, y avanzaba en jugabilidad, gráficos, sonidos y sistemas de inteligencia. La historia también aumentaba en tensión. El drama se transmitia de padres a hijos, y eso le daba a la historia una profundidad sin precedentes.

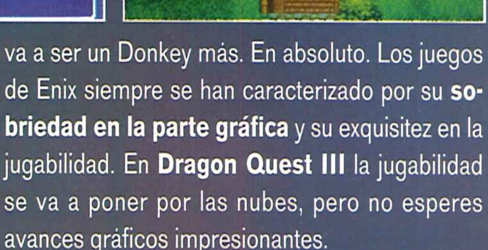


Dragon Quest VI. Lanzamiento, 9 de diciembre de 1995. SNES. 32Mbit. Batería
Tras tres años de espera, un nuevo DQ aparecia en escena. Había merecido la pena. El grado de libertad de los personajes, la inmensidad del mapeado, el nuevo sistema de roles convertian a DQVI un viaje al más allá del Rol.

que, si querias cambiar el rol, la ocupación de alguno de ellos te quedabas con un palmo de narices. En el nuevo DQIII bastará con acudir al **"Palace of Changing Job"** para hacer lo propio, o sea, cambiar el trabajo/lo que saben hacer de alguno de tus compañeros por otro que te venga mejor. Habrá **muchas clases de trabajos** a tu disposición. Sólo tienes que encontrar el palacio ése para elegir el que te convenga y de paso hacer a tu **personaje más fuerte y poderoso**.

Otro factor que se añade a la aventura es el **tiempo**. ¿Cómo el tiempo?, ¿el clima? No, verás, la gente que aparezca en el juego no será la misma por el dia que por la noche, cambiará según la hora a la que te muevas. Y también cambiará el diálogo con ellos: **te dirán cosas diferentes a distintas horas del día**.





En el aspecto técnico, se está tratando de adaptar la sencillez de los gráficos de 8 bits al estilo de lo visto en Super. Nos soplan que los **decorados** de las **escenas de lucha serán nuevos** y más espectaculares que los del original, pero que tampoco nos creamos que esto va a ser un Donkey más. En absoluto. Los juegos de Enix siempre se han caracterizado por su **sobriedad en la parte gráfica** y su exquisitez en la jugabilidad. En **Dragon Quest III** la jugabilidad se va a poner por las nubes, pero no esperes avances gráficos impresionantes.



El estilo gráfico evolucionará para adaptarse a las capacidad de la Super Nintendo, pero no esperes avances increíbles. Mejor dejémoslo en medidas simpáticas.

Y terminamos como empezamos. Qué suerte tienen estos japoneses. Y qué suerte podriamos tener nosotros si finalmente se confirmaran aquellas informaciones que publicamos hace unos meses sobre la posibilidad de que este juego llegará a España traducido al castellano. Lo anticipamos como primicia absoluta. Y sabemos de buena tinta que Nintendo se lo sigue pensando aunque quizá de cara a 1998. Seria todo un golpe.

SPIROU / *Infogrames ya tiene lista la versión para la portátil*

Spirou busca gente intrépida que le acompañe en su nueva aventura. Quiere personas capaces de enfrentarse al riesgo sin que les tiemble el pulso. Si encajáis en ese perfil, podréis encontrarle a partir del mes que viene en vuestra Game Boy.





Spirou seguirá siendo un tipo con recursos. Usará una pistola para escapar de las situaciones peligrosas.



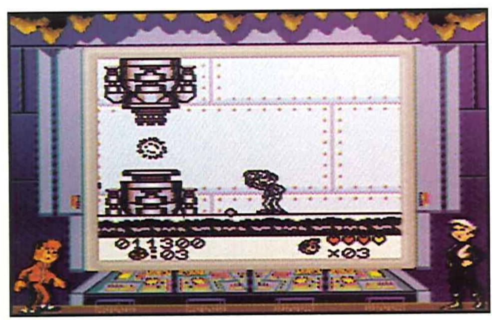
En los últimos tiempos, Infogrames se ha convertido en la reserva espiritual de las consolas Nintendo. Su presencia en nuestras páginas es constante mes tras mes, ya sea con títulos como **Los Pitufos 2** o, por ejemplo, con la versión de **Spirou** para **Game Boy** que nos visita este mes. No podemos decir que no nos alegre (todo lo contrario), pero no os imagináis lo difícil que resulta escribir un texto sin repetir **tópicos acerca de la compañía francesa**, los cómics o la simpatía de los personajes. No obstante, saquemos a relucir una vez más esa profesionalidad que nos honra, suframos en silencio nuestra pesada carga y cumplamos con nuestro deber de informadores, que para eso nos pagan.

Ejem, veamos. Después de su **paso por los 16 bits, el botones Spirou** sigue teniendo problemas con la **malvada Cianura**. Ahora llega a la portátil...¡lo veis, ya estamos con lo de siempre! Olvidad lo de antes y vamos a intentarlo de nuevo: Infogrames vuelve a nutrirse del **cómic hablado en francés** para su nuevo lanzamiento. Esta vez es Spirou el que nos propone que le acompañemos por...¡no puede ser! ¡así no vamos a ninguna parte! Bueno, no nos pongamos nerviosos. Es la primera vez que nos ocurre algo así, pero ahora mismo lo solucionamos. A ver qué tal: si te gustan las **plataformas** y tienes una Game Boy estás de enhorabuena, porque el mes que viene llegará a tu consola Spirou, una fiel versión del juego de Super al que tuviste ocasión de jugar hace unos meses...¡buaaaaa! (Snif, snif). Nos rendimos. Queridos amigos, comprenderéis que hay momentos difíciles en la carrera de un redactor, y éste es uno de ellos. Confiamos en que sólo sea una crisis pasajera, así que no dudéis en volver por aquí el mes que viene. Os prometemos que entonces tendréis el comentario en toda regla que se merece este juego. Con textos coherentes, incluso. Mientras tanto, ¡que vengan ya las vacaciones, por favor!

Si jugáis con Super Game Boy, tanto el marco como los colores de fondo serán de serie. Aparte de la consabida mejora en la visibilidad a la hora de algún salto complicado.

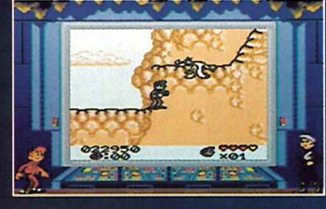
El botones se va de marcha







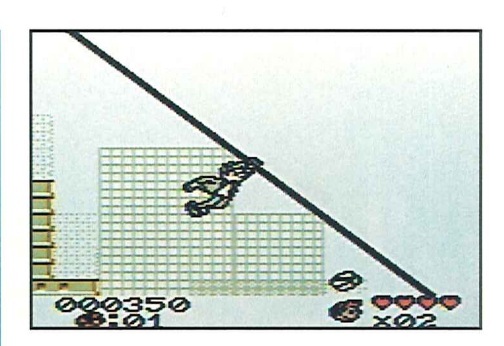
Almas gemelas





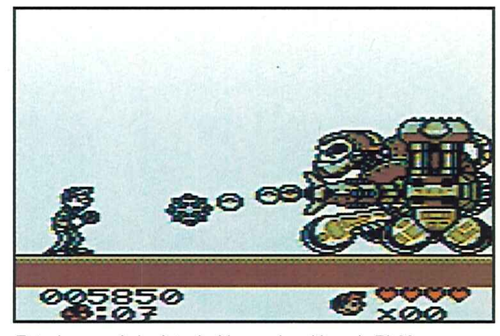
Una de las cosas que más va a llamar la atención al jugar a Spirou de Game Boy será su gran ***parecido con la versión de Super****. Estas imágenes que hemos seleccionado sirven para comparar situaciones similares y comprobar el gran trabajo de conversión realizado.*



Las fases del juego serán casi idénticas a las del original de Super Nintendo. El trabajo de conversión, otra vez sobresaliente.

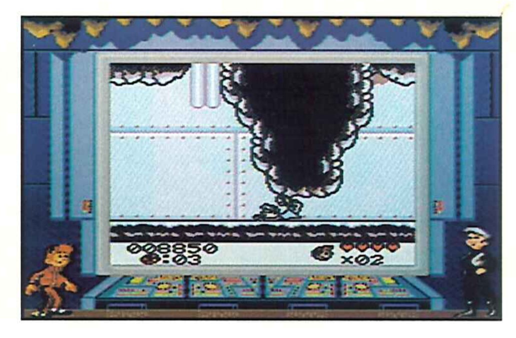


La fase de vuelo era una de las más novedosas del juego de Super. En la versión Game Boy seguirá presente y nos sorprenderá por el esmerado diseño de los sprites de la nave y los enemigos.



Entre las novedades introducidas por los chicos de Bit Managers estará la pelea contra este robot tan impresionante.

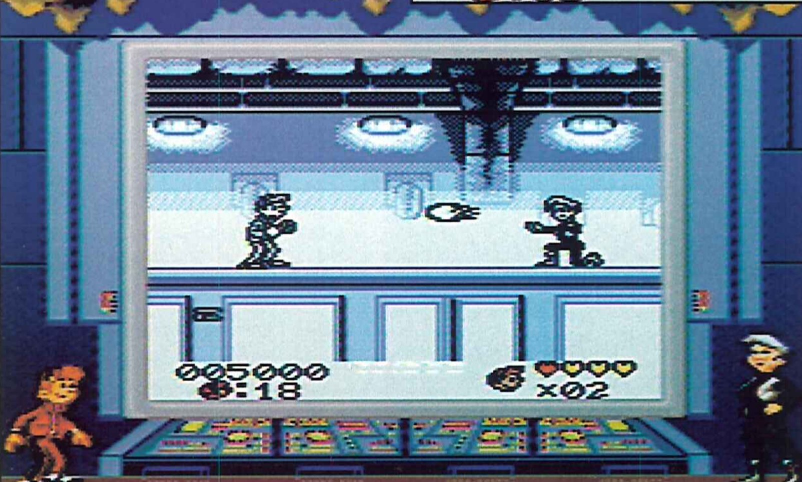






Spirou nos dará la oportunidad de enterarnos de lo que pone en los textos. Es de agradecer, porque no todos se acuerdan de que el castellano existe.





Cianura seguirá trayendo al botones por la calle de la amargura. El primer encuentro entre el bueno y la mala de esta aventura se producirá sobre un vagón de metro en movimiento. Spirou tendrá que esquivar sus disparos y vigilar para no acabar en la vía convertido en una tortilla humana.

Producto nacional

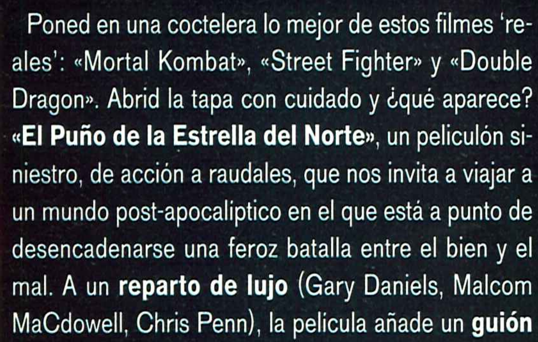
Los chicos de ***Bit Managers*** *(escrito así, con un Bit y varios Managers, que luego nos regañan) se han encargado de que en la programación de esta versión de Spirou figure la etiqueta "made in Spain". Dos de sus componentes nos visitaron para enseñarnos el juego y contarnos algunas cosillas. Como los cambios que han hecho en el control para que el protagonista sea más manejable que en Super, o como alguna que otra novedad que han introducido en su desarrollo. Además, nos confesaron que entre sus proyectos de futuro está dar el salto a las consolas de 32 bits. Pues nada, mucha suerte y a ver si algún día vemos vuestro nombre en un juego de N64.*

Dragon Pink
AnimeX

Sube la temperatura del manga

• El precio de venta de estas películas oscilará entre las 1.995 pts y las 2.495 pts. Y todas aparecerán el 28 de agosto.
• Nuestra recomendación: No os perdáis «El Puño...», con sus personajes reales tras el éxito del manga y los videojuegos.

«El Puño...» sólo está disponible en alquiler

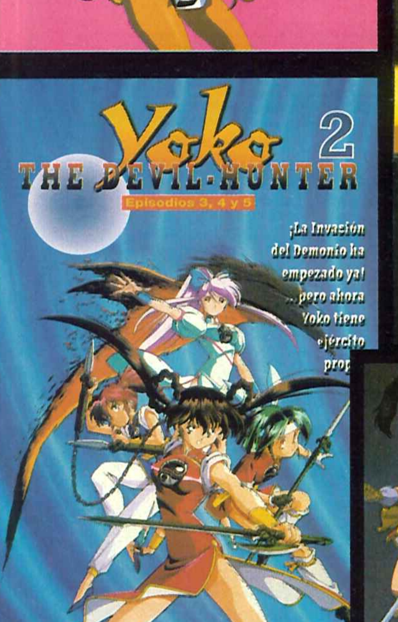


Poned en una coctelera lo mejor de estos filmes 'reales': «Mortal Kombat», «Street Fighter» y «Double Dragon». Abrid la tapa con cuidado y ¿qué aparece? **«El Puño de la Estrella del Norte»**, un peliculón siniestro, de acción a raudales, que nos invita a viajar a un mundo post-apocalíptico en el que está a punto de desencadenarse una feroz batalla entre el bien y el mal. A un **reparto de lujo** (Gary Daniels, Malcom MacDowell, Chris Penn), la película añade un **guión soberbio**, escrito y dirigido por Tony Randel («Hellraiser 2») e inspirado en el manga **«Hokuto No Ken»**, de **Buronson-Hara**; y unos **efectos especiales** bárbaros, creados por el equipo que dio vida a «Darkman».



Esta impresionante cinta estará disponible de la mano de **Manga Films** a partir del **28 de agosto**, sólo en formato alquiler. Justo al mismo tiempo verán la luz los siguientes títulos.

Bajo el sello **Manga Video**, aparecerá **«Vampire Princess Miyu»**. Una historia de fantasmas ideada por Toshiro Irano. La cinta incluye los **capítulos 1 y 2** que conforman la primera entrega de una serie de dos. **1.995 pts.**



Anime Video pondrá en la calle la segunda entrega de **«Yoko Devil Hunter 2»**, que incluirá los 3 últimos episodios de esta divertida serie manga. Combates demoniacos a tope por **2.495 pts.**



Turno para la "sensualidad" de **AnimeX**. El filme se llama **«Dragon Pink»** y será una recopilación de historias que combinan lo **fantástico** con lo mejor de la **animación erótica** para adultos. Su precio, **1.995 pts.**, y la duración, **90 minutos.**

LO QUE YA PODEMOS VER

__Manga Films__ anduvo hiperactiva en __julio__, y buena muestra son los __10 lanzamientos__ de distintos sellos que llegaron. Exactamente desde el __17 de julio__ uno podía hacerse con tres peliculones __Made in Hong Kong__. A saber: __«Black Cat», «Zu, Guerreros de la Montaña Mágica» y «El Último Caballero»__. 2.995 pts por cinta. __Strong Video__ estrenó __«8 Man»__, un film de imagen real a caballo entre «Robocop» y «El Cuervo». 2.995 pts. Bajo el sello __Manga__, apareció __«Goku Midnight Eye 2»__, un violento thriller del director de «Wicked City», Yoshiaki Kawajiri. 50 minutos de duración, 18 años mínimo y 1.995 pts. Por la parte __Anime__, bienvenida a __«Eight Man After»__, una cinta de dibujos animados cibernéticos, inspirada en el cómic japonés que también sirvió de base a Robocop. Y por lo que toca al __AnimeX__, vistazo a __«New Angel»__, una cinta de lo más caldeado creada por __U-Jin__. Termina el festival con tres títulos de la serie __Cartoon: «Chuck Jones 1», «Chuck Jones 2» y «Chuck Jones 3»__. A 1.495 pts por barba.

Decora tu Game Boy

El cierre vuelve a ser un peculiar escaparate de modas y tendencias "jugables". Si el mes pasado recogíamos en exclusiva la nueva colección de mandos de control N64 para la temporada de primavera, ahora tenemos el placer de presentaros los modelos de Game Boy que van a arrasar durante estas navidades. Naturalmente son idea nuestra (el departamento de Photoshop, que andaba muy creativo), pero no tenemos porque ser los únicos que propongamos un look diferente para la portátil de Nintendo. Avivad vuestra imaginación y a ver si sois capaces de hacer algo parecido con vuestra GB. Luego tomáis una foto de la "criaturita" y nos la enviais a la dirección de costumbre. Seguro que la publicamos... y ya veremos si cae algún regalo.



Para aventureros

N64 también en Internet



No busquéis una instantánea parecida en ningún otro sitio, porque esta imagen es una exclusiva del que suscribe para la revista de sus amores. Corresponde a un modelo aún sin completar de la Nintendo64 con acceso a Internet, que va a pisar Japón el año que viene. Tecnología a la última, ya veis. Y como en Nintendo son así de prácticos, la consola no sólo os permitirá hurgar en los entresijos de la red de redes, sino que además podréis utilizar el auricular para comunicaros con vuestra tia Enriqueta, sin que los prefijos o los limitadores de llamadas os estorben en lo más mínimo. Lo que no saque yo aqui...



1 limón y 1/2 limón



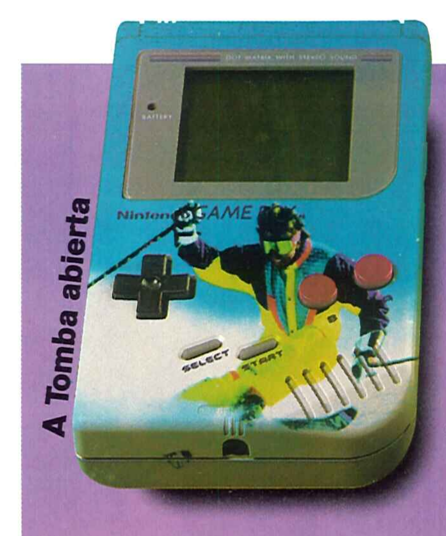
Portátil Mortal

Gabinete de Crisis

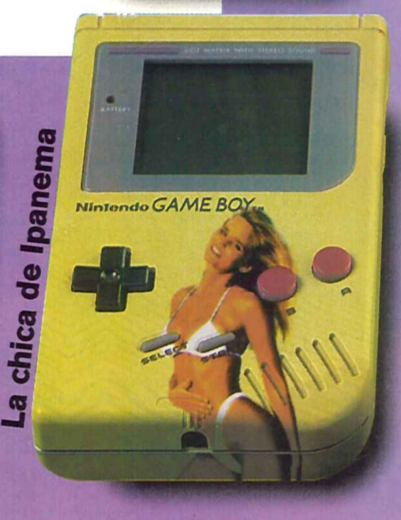
Super Mario RPG es de esos títulos que deberian estar por encima del bien y del mal. Por encima de contratos, acuerdos y por supuesto de caprichos de compañías. Viene a cuento esto del lio que se traen Nintendo y Square en Japón con el viajecito de Mario al Rol. De su lio y de nuestro lio: que donde hoy digo verde, mañana será rosa, y al otro rojo para calentar más.

No han elegido un buen titulo para negociar, eso seguro. No tiene que ser Mario RPG la moneda de cambio, el factor presionante para darse otra vez la mano (cosa por cierto bastante dificil). Ya sé que el revés de Square a Nintendo con lo de programar en N64 es para sacarte de quicio, y que no se puede pasar por alto. Pero, de verdad, que se peguen, que hagan lo que quieran: del juego ni hablar, eso es sagrado y debe estar en todas partes.

Me da a mí que el verdadero problema de esto no es que ya no haya relaciones entre ambas empresas, no es que el juego venda o no; el problema, decia, es que les da exactamente igual lo que el minoritario mercado europeo pueda pensar de todo esto. Ellos ya lo tienen, asi que...



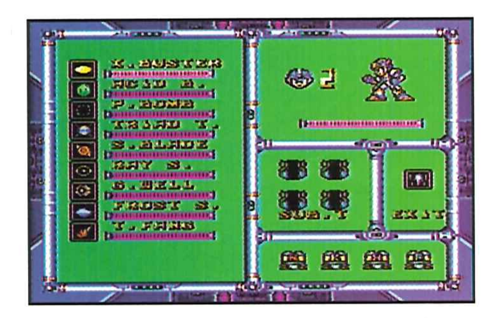
A Tomba abierta



La chica de Ipanema



Elige tu destino. *Las ocho primeras fases están abiertas desde el principio y podéis elegir el orden de entrada.*



Megaman a tope. *Cada victoria sobre un jefe de fase os da un arma nueva. Al final llegáis a reunir hasta nueve.*



En todo el medio. *Algunos enemigos de mitad de fase podrían pasar por jefes finales por aspecto y dificultad.*

El héroe triplica su receta de siempre

Megaman X3

Los viejos rockeros nunca mueren. No en vano a Megaman le llaman **Rockman en Japón**, y el incombustible héroe de Capcom sigue demostrando que le queda cuerda para rato y que a él los principiantes como Rambo, otro insigne repetidor, no le llegan ni a la suela de los zapatos. Después de tantas batallas, el tío nos viene ahora con la tercera parte de su serie X (que nadie piense mal: se trata de los cartuchos de Super), un juego que para no romper la tradición llega a España con retraso respecto a otros países.

Esta vez el malo de la historia se llama **Dr. Doppler**, y a él tenéis que agradecerle que Megaman retorne a vuestra consola. Dicho energúmeno, en la línea de otros doctores que han pasado por los juegos anteriores, lidera un grupo de robots que ha decidido que entre servir a los humanos o servirse de los humanos prefieren la segunda opción. No es un argumento demasiado original, la verdad, pero es que la mercancía que vende el humanoide azul tampoco trae demasiadas novedades. O por lo menos nada que pueda sorprender a los que estáis mínimamente al tanto de su historial profesional.

Así que mucha **acción**, muchos **disparos** y muchos **enemigos** es lo que os vais a encontrar en este **capítulo X3** de la vida del megahéroe. Además, claro, de **nueve fases** distribuidas de la siguiente forma: las ocho primeras a recorrer según el capricho del consumidor y la última sólo accesible después de haber derrotado a todos los jefes finales que habitan en las anteriores.

Los pequeños toques de distinción, si es que se les puede llamar así, los ponen detalles como la presencia de **Zero** en la partida, porque ahora el amigo rojo de Megaman (es de ese color, no tiene nada que ver con Julio Anguita) responde a vuestra llamada cuando la situación se pone complicada.

Los seguidores de Megaman sabrán apreciar también ese punto de investigación

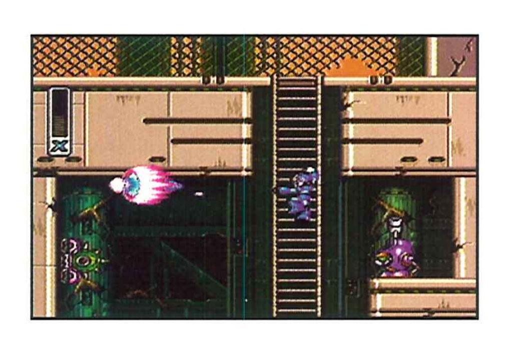




La vida de Megaman *transcurre de esta forma tan movida. A cualquier persona normal le resultaría estresante tener que ganarse el pan así, pero el humanoide azul no conoce el significado de la palabra descanso. A él le va la marcha, los enemigos que atacan constantemente y los disparos a tutiplén. Por eso sigue al pie del cañón después de tantos años.*

El humanoide azul ataca de nuevo, y se trae con él a Zero, al Dr.Light y a un nuevo malo al frente de su escuadrón de robots.







El arma definitiva. *Si mantenéis presionado el botón de disparo durante un rato y luego lo soltáis, Megaman lanzará un disparo de este calibre. No hay enemigo que se le resista.*

eStá En acCióN

- *La intervención de Zero en la partida.*
- *Las mejoras que sufre Megaman.*



nO eStá En acCióN

- *Que Capcom nos siga dando ocasión de comentar su falta de originalidad.*

¡Llamando a Zero!



Zero, un viejo conocido de los seguidores de la serie, vuelve a aparecer junto a Megaman. Esta vez, sin embargo, **juega un papel más importante**, porque está a vuestra disposición para que le llaméis cuando queráis y le **eche una manita** a vuestro héroe. Lo malo es que sólo tiene una vida, así que id con **especial cuidado** cuando lo estéis controlando.

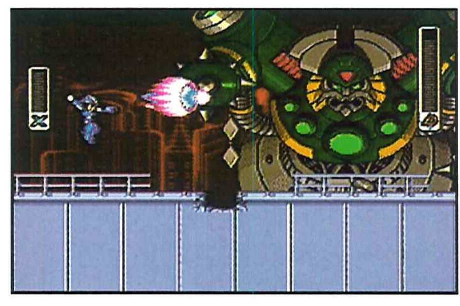
Megaman X3

que tienen todos sus juegos, pues las armas especiales que va adquiriendo el protagonista tras derrotar a los jefes finales (¿os suena?) le permiten acceder a partes del mapeado antes imposibles. Total, que con eso y con la impagable ayuda de los passwords, Megaman puede recorrerse de nuevo cada fase en busca de **lugares secretos** que esconden todo tipo de mejoras: desde las **armaduras** que le proporciona el Dr. Light hasta los poderosos **robots de combate** que arrasan con todo. Además, las ventajas que trae esta búsqueda se vuelven casi imprescindibles tras comprobar la elevada dificultad de la última fase.

Terminamos el repaso hablando de unos **gráficos** a los que les pasa lo de siempre: Capcom vendiéndonos la moto del **chip C4** y nosotros escudriñando la pantalla en busca de sus virtudes. Y eso que el juego tiene un buen tono, pero aun así no hay nada que no pudiera hacer otro cartucho que no llevara este "chip fantasma" incorporado. Se ve que es el sino de este personaje. Repetirse y hacer que nos repitamos también nosotros en nuestros comentarios. Como dirían en la tele: "rogamos disculpen las molestias, pero causas ajenas a nuestra voluntad nos obligan a decir lo mismo cada vez que sale un nuevo Megaman".

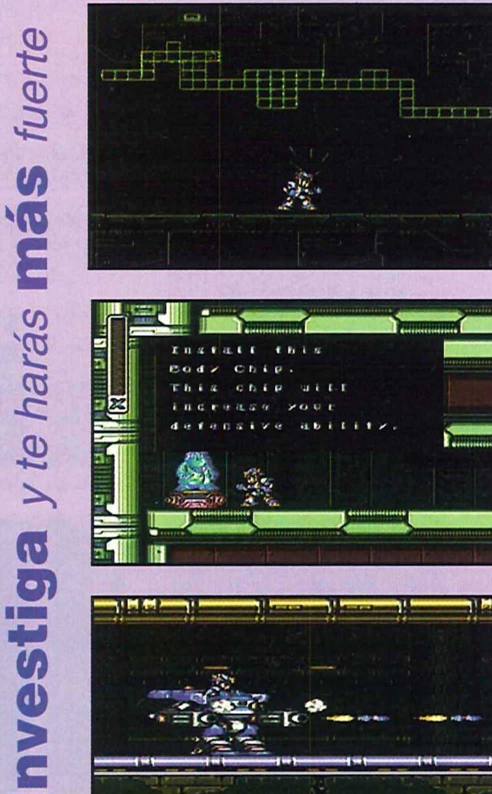


Notables gráficos. *La ambientación y los fondos diseñados por Capcom a veces parecen querer salir de la pantalla.*

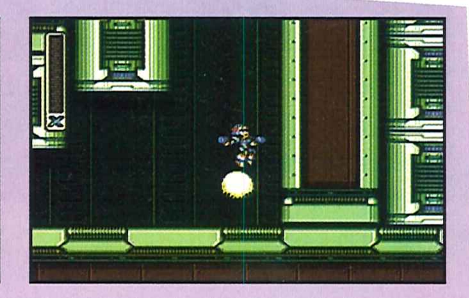


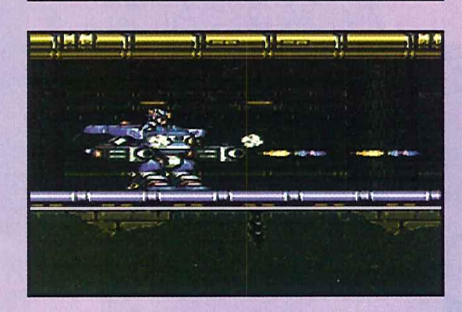
¡Será por tamaño! *Algunos enemigos impresionan por su aspecto, pero Megaman tiene medicina para todos ellos.*

Investiga y te harás más fuerte





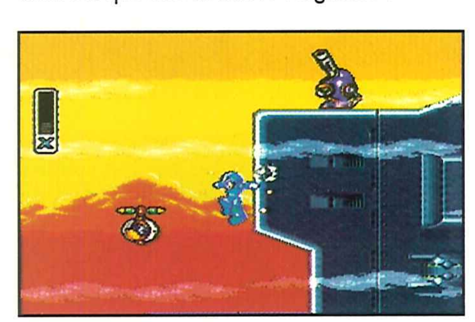


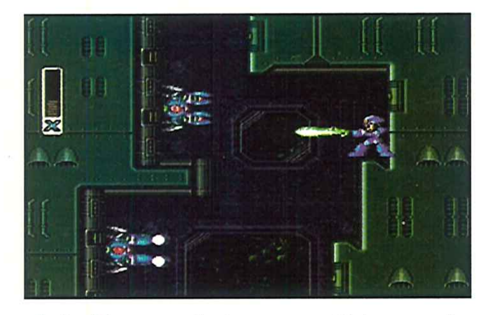






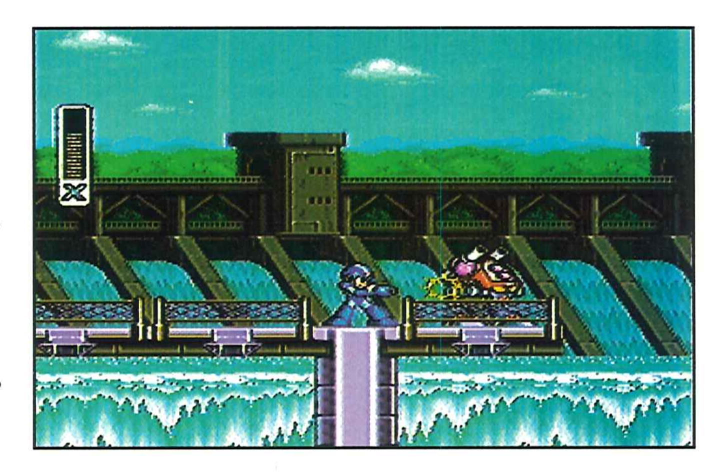
Megaman X3 es un juego para gente con la fuerza de voluntad suficiente como para **recorrerse varias veces cada fase en busca de secretos** sin que le arree un ataque a alguna víscera. Las **armas que va ganando** Megaman en su avance le sirven para acceder a **zonas ocultas del mapeado**, donde le espera el **Dr.Light** con sus chips y sus inventos. Si exploráis a fondo todos los rincones, podéis encontrar cosas tan interesantes como un **radar**, un **tanque de energía** o **robots de combate.**

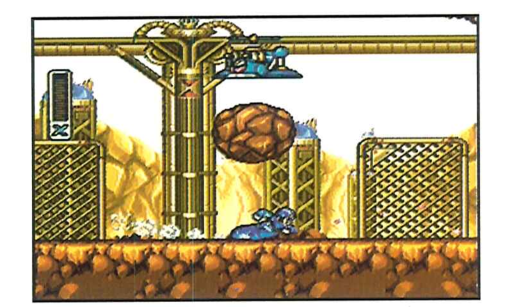




Arriba Megaman. *Gracias a su capacidad para escalar cualquier pared que se le ponga por delante, Megaman puede salir airoso de situaciones como ésta.*

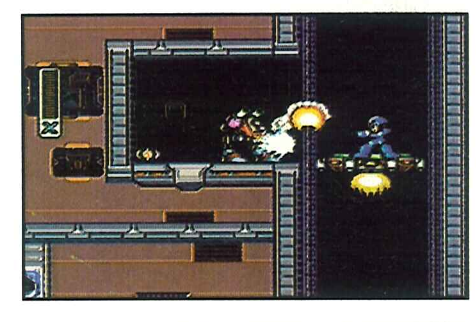
La acción sin descanso preside esta nueva aventura de Megaman. El menor descuido puede resultar fatal.

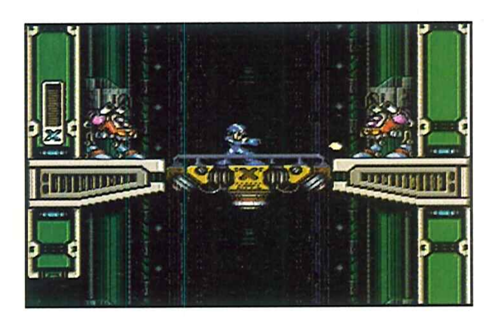




Deprisa, deprisa. *Una combinación de botones hace posible que Megaman se desplace velozmente antes de que esta piedra le convierta en una tortilla azul.*

Investigar hasta el último rincón de cada fase es la clave para hacer más poderoso al héroe. Sólo así podrá llegar al final.





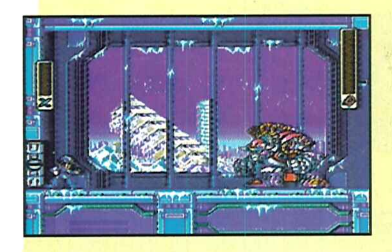
Dos contra uno. *La abundancia de enemigos hace que muchas veces resulte complicado decidir a cuál de ellos hay que atacar primero.*



Tan difícil como siempre. *Todos los juegos de Megaman cuestan sangre, sudor y lágrimas. Pueden llegar a ser desesperantes, pero la ventaja es que duran unos cuantos meses.*

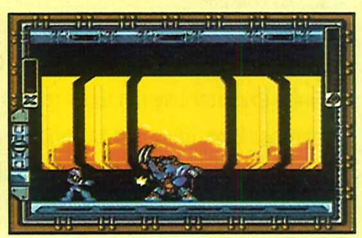
Los **reyes** de la **rutina** son los **jefes de fase**

Como ya nos conocemos el percal, **los jefes de fase de Megaman X3** no han conseguido **asustarnos** más de la cuenta. La verdad es que la primera vez que te encierras en una habitación para enfrentarte a uno de ellos recibes una **soberana paliza que acaba con tu energía** en pocos segundos, pero no pasa nada. Todo es cuestión de práctica y de **prestar atención a sus rutinas de movimiento**, porque estos *pollos* **se repiten más** que los episodios de *Expediente X* en Tele 5. Cuando consigues pillarles el truco se vuelven previsibles, y eso es lo mismo que decir que han firmado su sentencia de muerte. Paciencia y a calcular.









CAPCOM/Capcom

16 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Megaman es un tipo de acción puro y duro. Saldría disparando hasta en el programa de Arguiñano.

• Desarrollo: 9 fases en total. Las ocho primeras no atienden a ningún orden y la última se abre cuando derrotéis a los enemigos finales de las anteriores.

• Tecnología: Capcom sigue en sus trece con lo del chip C4, pero para cabezones, nosotros. Que nos expliquen de una vez para qué sirve el aparatito.

• Duración: ¿No amanece todos los días? ¿No llueve siempre hacia abajo? Pues Megaman igual, tan difícil como siempre. Echadle horas para acabarlo.

• Gráficos En la línea de la saga azul. Todos muy majos. Enemigos por un tubo y escenarios variados y completos. **84**

• Sonido Melodías frenéticas a tono con la acción, y despliegue morrocotudo de efectos de todo tipo. **86**

• Movimientos Correr, saltar y disparar. Esa es toda la actividad que puede desplegar nuestro héroe. **80**

• Jugabilidad Un hueso duro de roer. Tendréis que ser perseverantes para superar todas las fases. **83**

• Entretenimiento Ya está muy visto, pero sigue teniendo carisma y sigue entreteniendo, que es de lo que se trata. **82**

• Opinión Por **Javier Abad**

A nosotros, que hemos jugado a las dos entregas anteriores de la serie, cada nuevo Megaman **nos recuerda mucho**, demasiado quizá, **al anterior**. Aun así, hay que reconocer que si lo juzgamos aisladamente el **X3 es un buen juego**, con un nivel gráfico notable y una dificultad desafiante. Si comprasteis alguno de los anteriores, tened en cuenta que **éste es una fotocopia suya**. Si no, puede ser una opción bastante interesante.

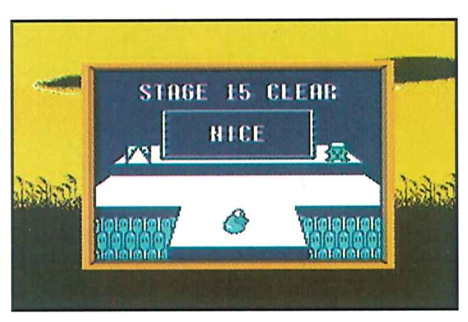
• Recomendación

Para fans de Megaman o gente que no tenga ningún juego suyo.

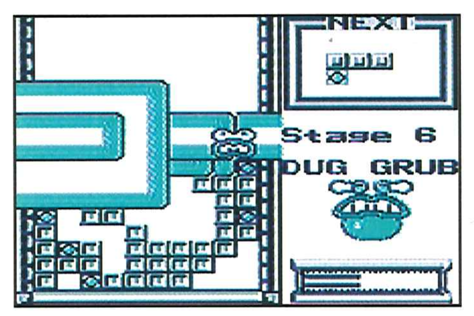


•Alternativas

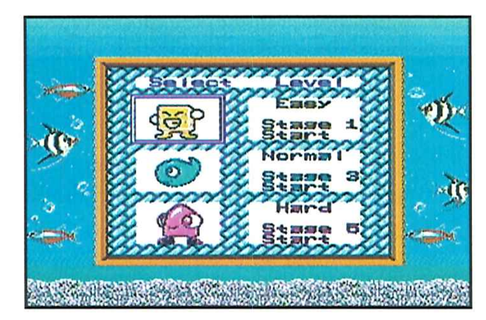
Earthworm Jim 2 o **Maui Mallard**. Los otros Megaman son calcos, no alternativas.



Enhorabuena. *Cada cinco pantallas superadas en el modo concurso, recibiréis los parabienes de los chicos Blast.*



A por él. *Una de las formas de acabar con los monstruitos es pillarle en una de las explosiones que provoquemos.*



Dificultad. *Sólo en el modo lucha elegimos nivel de dificultad. En el concurso, la dificultad es creciente, no opcional.*

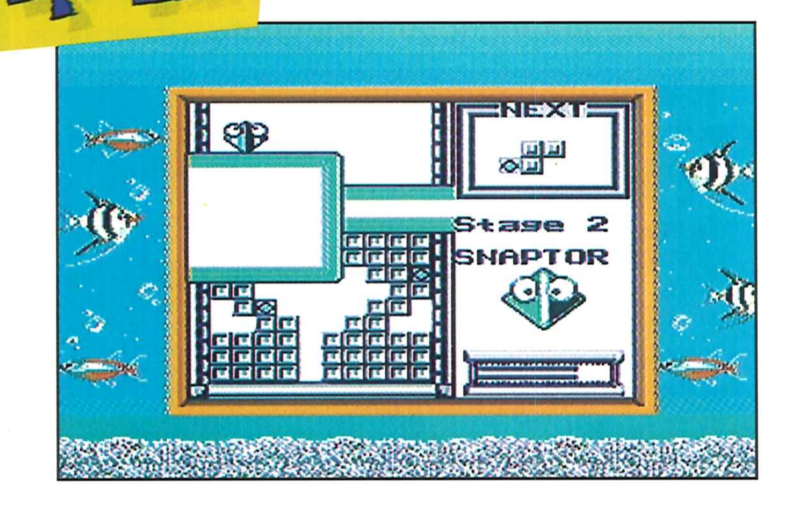
Dinamita para tu Game Boy

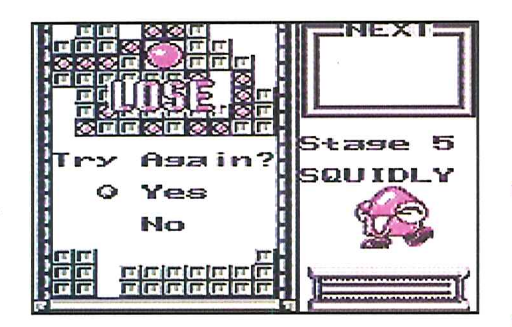
Ya está aquí el juego que vuestra portátil esperaba. Uno de esos cartuchos veraniegos (aunque algo tardío, más bien de fiestas de septiembre) que atrapan queriendo y avisando. **Tetris... ¡Blast!** Lo último es como explosión. Interprétenlo como bomba de adicción y jugabilidad. Y también como el complemento innovador a la dilatada carrera del veterano juego de Pajitnov.

Este blast propone encajar piezas pero añade unas **simpáticas bombas** a la formación de cada bloque. Habrá que seguir haciendo líneas aunque por motivos obvios tendréis que afinar un pelín más: tratad de alinear unas cuantas bombas en cada fila. Una línea con bomba explotará según unos parámetros que ahora os indicamos. Una línea sin bombas simplemente desaparecerá de vuestra vista pero no reducirá los bloques amontonados en pantalla. Las **explosiones** se producen a razón de **tres bloques por bomba**, a izquierda y derecha del proyectil. Si conseguís dos o más líneas a la vez, las detonaciones se sucederán también en la misma secuencia de tres bloques a ambos lados y en la parte superior e inferior.

Reuniendo cuatro explosivos, dos arriba y dos abajo, obtendréis una **megabomba**. Haced coincidir una línea con este TNT y el ¡boom! se oirá hasta en Panamá. Si queréis funcionar como es debido, trabajad siempre con este objetivo (hacer una mega de éstas), porque en todos los modos de juego debéis **limpiar la pantalla de fichas** y es evidente que cuantas más explosiones provoquéis, más piezas os quitaréis de enmedio. Esto por la parte de la táctica. La estrategia demanda de nuevo **inteligencia y habilidad**, aunque el punto de vista varía en función del modo de juego que elijáis. Vamos a verlos, si os parece.

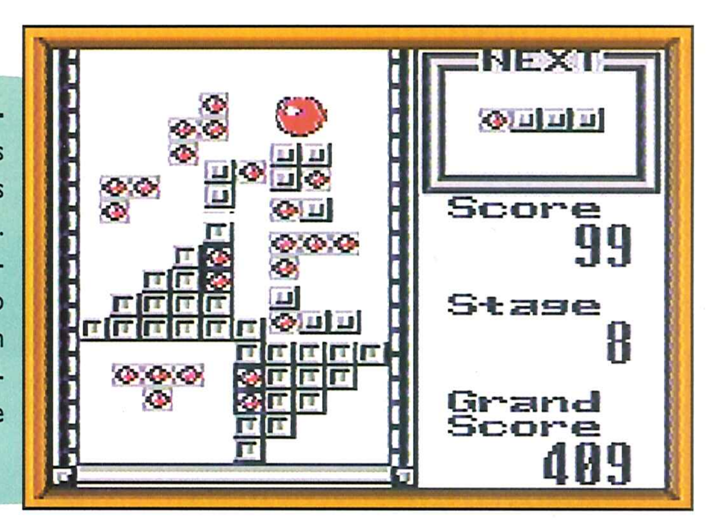
Para empezar es aconsejable que **practiquéis**. En el modo entrenamiento podéis elegir la velocidad con que descienden las piezas y además sabéis con bastante anticipación cuál es la siguiente ficha en bajar. Pronto le cogeréis el tranquillo al ritmo de las explosiones, a la lógica de los algoritmos (todo está en las instrucciones de todas maneras), así que se avecina el momento de concursar. Y en el concurso la cosa va de niveles superados y de passwords en juego. Hay **100 piezas** en juego y vosotros



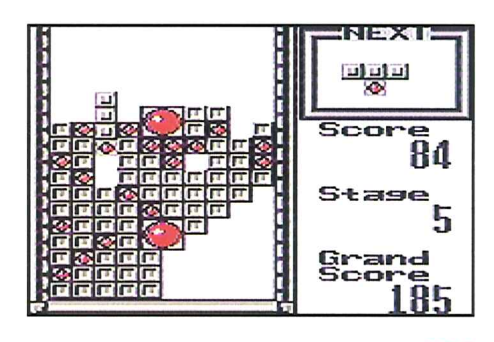


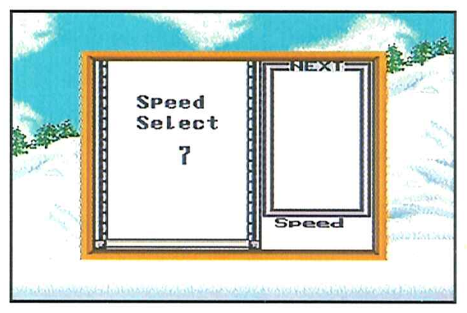
Unas lecciones de juego

Hay piezas con **una bomba y tres bloques**, otras **cargadas de bombas** y las más **si un sólo punto rojo**. El truco pasa por saber combinarlas adecuadamente. No carguéis todas las bombas en una misma línea; alternarlas para que la explosión final se lleve el mayor número de bloques.

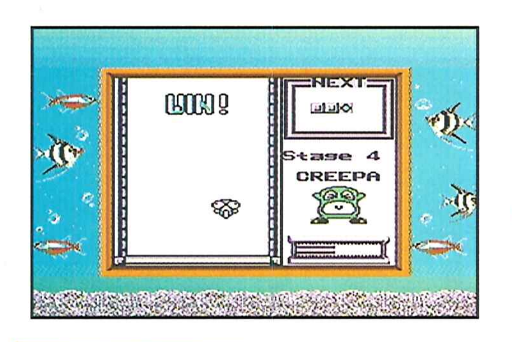


No os preguntéis si necesitáis un nuevo Tetris. Es obvio que tenéis que actualizar vuestra vieja afición por este mundo geométrico.





***Con ventaja.** En el modo entrenamiento podéis elegir la velocidad con que bajan las piezas.*

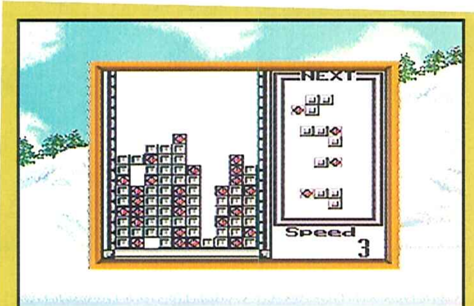


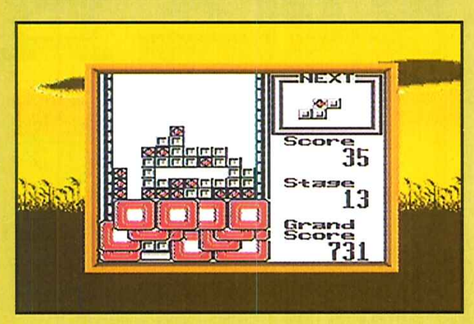
nO eStá En acCióN

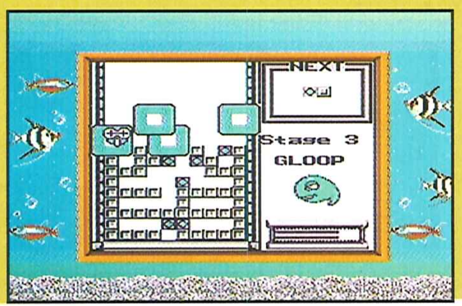
• Que no haya modo dos jugadores simultáneos con el Super Game Boy.

eStá En acCióN

• El rey tiene sucesor. Sus cánones de jugabilidad y adicción, también.

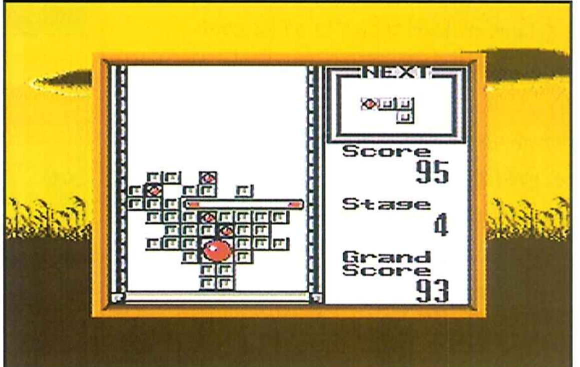




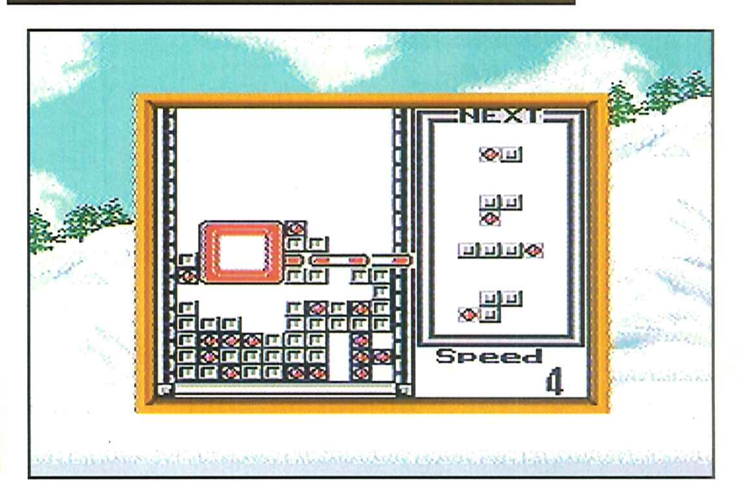


Entrena, concursa *y pégate* una *buena* pelea

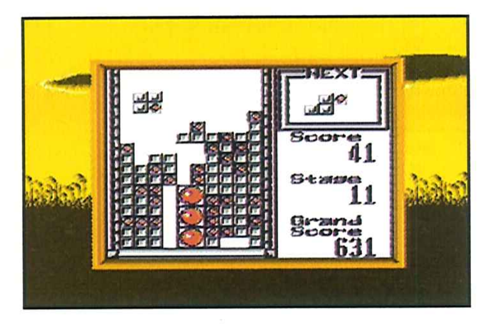
Tres modos de juego ofrece este Tetris. Primero, **entrenamiento**. Elegís la velocidad y jugáis sobre una pantalla limpia. A la derecha queda claro cuáles son las tres siguientes piezas que van a caer. Después, el **concurso**. Ahí la pantalla nos recibe cargada de bloques y cual Ajax debemos desmantelar todo el tinglado. Tenemos 100 fichas a nuestra disposición y un password cada vez que pasamos de stage. En el modo **lucha**, problema doble. Hay que cargarse al individuo que corretea por la pantalla forzando explosiones y liquidando líneas.



***Super Game Boy.** El adaptador para la Super no aporta gran cosa técnicamente (ni claridad, ni visibilidad), aunque en cuestiones estéticas ofrece marcos así de majetes.*







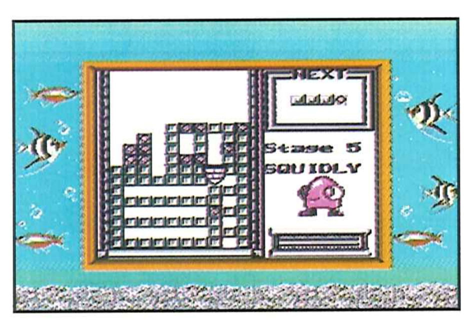
Megabombas. *Resultan de la unión de cuatro bombas y organizan la "marimorena" cada vez que explotan.*

Este nuevo Tetris contiene el suficiente número de novedades como para convencer al usuario de toda la vida, y de paso atraerse al nuevo.

tenéis que arreglároslas para dejar a cero la pantalla con el menor número de bloques. Cuantos menos utilicéis, mayor puntuación obtendréis. Y si os pasáis de la raya, pues a empezar de nuevo. Cada **pantalla os dejará un código** desde el que reempezar cuando os canséis. Y por supuesto cada avance significará una aumento en la velocidad de acción. Todo un reto.

El **modo de lucha es quizá el más atractivo**. En él no sólo lucháis contra los bloques de turno, sino que también tenéis que **hacer frente a un personaje inteligente y embaucador** que hace y deshace a su antojo. Hay **8 caracteres** de formas endiabladas e ídem de astucia. Cada uno marca un nivel de dificultad diferente, si bien a todos hay que pagarles con la misma moneda: que les pille una buena explosión o que sucumban a un higiénico aseo de pantalla. Aquí no valen los passwords, aunque os vendrá bien lo de las continuaciones ilimitadas. Al menos hasta que os vayáis a dormir, o a la disco...

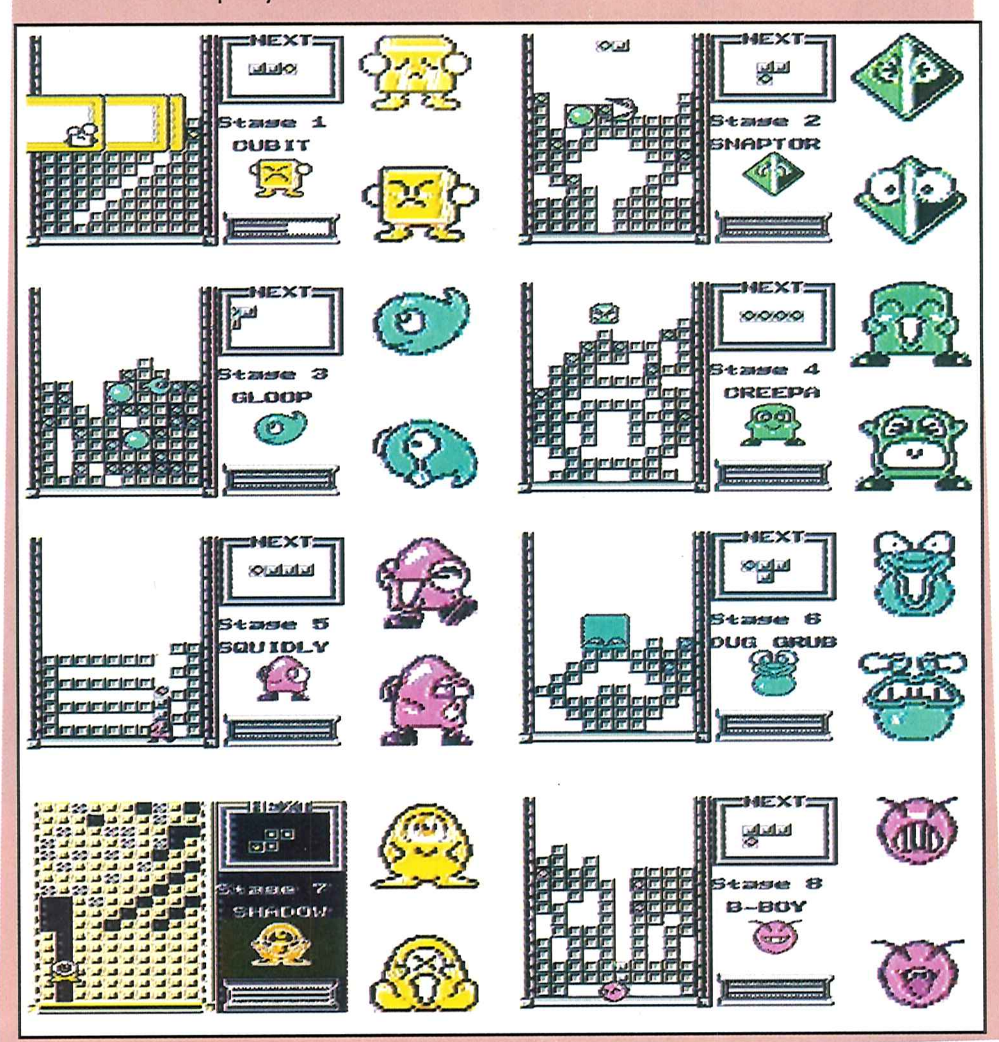
Técnicamente **el juego no es ningún derroche gráfico** (¿renderizaciones?, ¿para qué?). Algo lógico en en casos de Tetrismanía. Sólo el Super Game Boy le pone algo de gracia al asunto, en fondos y colorines desfilando. El resto sólo apuesta por la diversión, y hasta las bombas son simples puntos rojos... aunque hay que reconocer que no ha quedado nada mal lo de las explosiones.



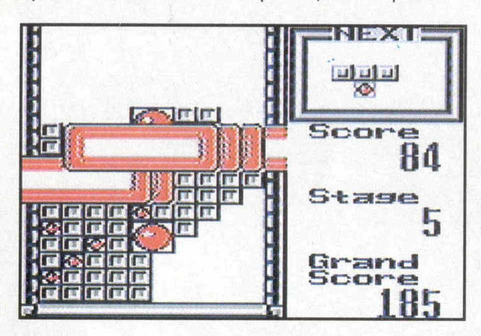
***Más bloques.** Aquí Squidly crea espacios para pegarse al fondo y luego, desde allí, fabrica un porrón de líneas.*

En **el modo lucha** os las veréis con...

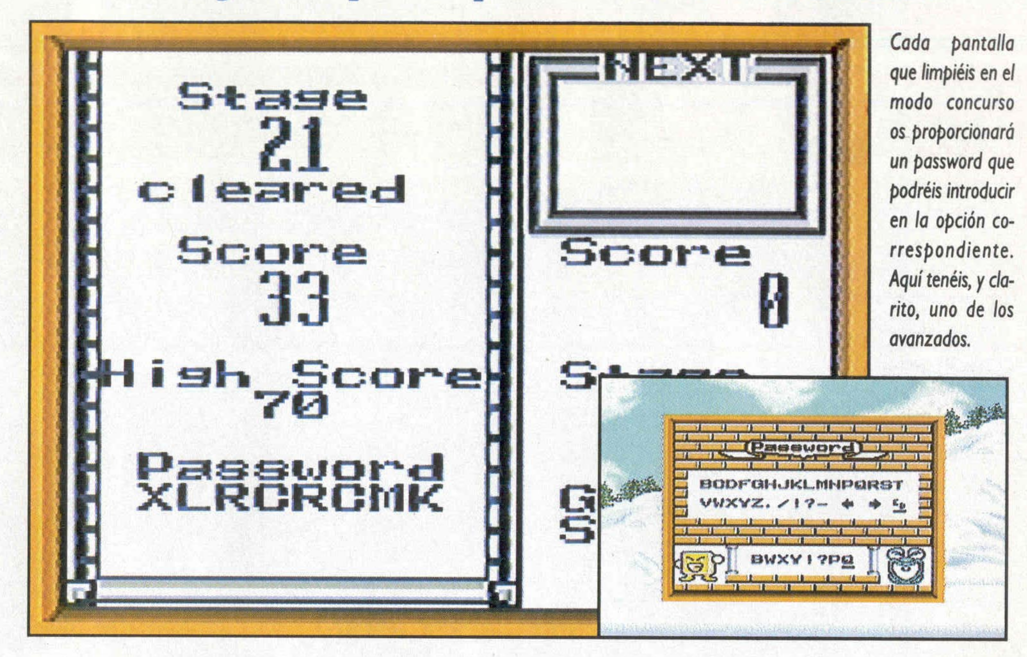
... **Ocho personajillos** a los que tendréis que **fulminar** para pasar de fase. La forma de ejecución es doble: o les zurráis con unas cuantas explosiones o limpiais la pantalla de un tirón. Ellos, que desde luego no son tontos, os ponen más de un problema. Cada uno el suyo, a saber: **Cubit** es la inocencia personificada; sólo vaga por el escenario tratando de despistaros. **Snaptor** se convierte en una pinza bomba bombas que ejerce de ídem. **Gloop** hace caer la ficha mucho más rápido de lo normal y sin opción a colocarla con un sólo toque. **Creepa** fabrica bloques a golpe de martillo taladrador. **Squidly** ya se pasa más de la cuenta creando filas enteras de piezas a su antojo. **Dug Grub** se merienda bombas y megabombas. **Shadow** congela la pantalla un instante, suficiente para que no podáis mover la ficha que cae. Y **B-Boy**, el último, ejerce de gran maestro de ceremonias reuniendo en su cuerpecillo la mala leche de sus compañeros a través de un movimiento rápido y certero.



El comilón. Dug Grub se zampa las bombas tan rápido que, si no le acertáis con varias piezas, fastidia la partida.



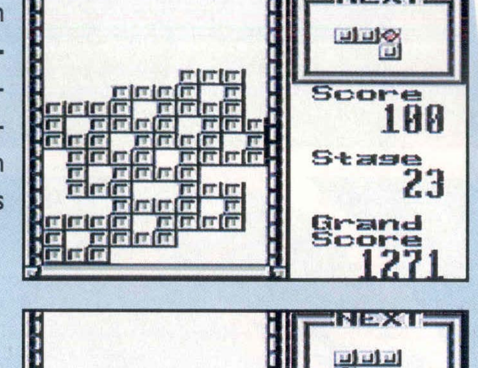
Una ayuda para poneros en marcha

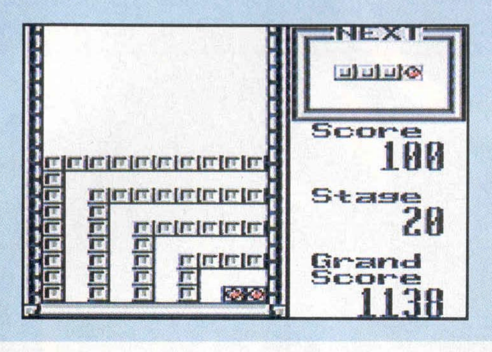


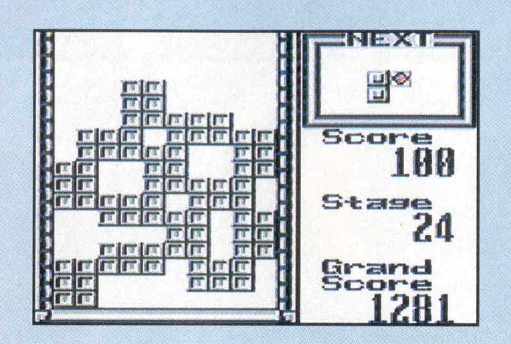
Cada pantalla que limpiéis en el modo concurso os proporcionará un password que podréis introducir en la opción correspondiente. Aquí tenéis, y clarito, uno de los avanzados.

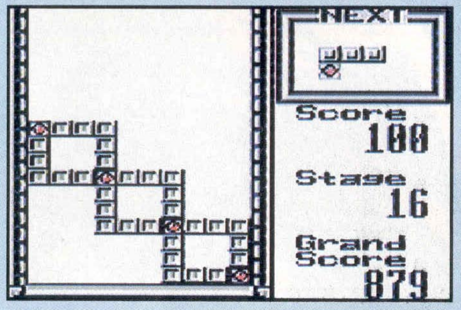
Aquí lo **difícil** es **empezar**

Modo concurso. Empezar, lo que se dice **empezar**, vale **por cualquier stage** (juzguen ustedes en función del nivel que tengan). Pero que os conste que jamás os encontraréis con un **escenario limpito**, desnudo. Las más **jocosas construcciones geométricas** esperan abajo. Unas más altas (joroba, casi en el límite, donde ya no caben más), las otras con muchos huecos, el resto inexpugnable, pero todas con vocación de poneros las cosas difíciles. No se permite ni un momento de descuido, ni un bajón en la concentración. Porque luego, a poco que encajéis las piezas donde es debido, y que os hagáis con una megabomba, la cosa cambiará tanto como para pasar de stage con tan sólo 10 fichas.









NINTENDO/BPS

2 Megas - Cont.: Infinitas - Vida - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Puzzle, por si no os habíais percatado. Inteligencia, habilidad, reflejos... de todo.

• Desarrollo: Tres modos de juego con objetivo común: limpiar la pantalla de fichas o inquilinos.

• Tecnología: La suficiente para divertir. Y si no queda claro: ni polígonos, ni render, ni ACM...

• Duración: El "concurso" se alarga y alarga. El de lucha se acaba pronto, pero hay un truco que...

• Super Game Boy: Más estético que práctico. No olvidéis que este es un juego para sacar a la calle.

• Gráficos No podemos valorar la simpleza de unas piezas que caen y caen sobre un escenario desnudo. ¿Comprendéis?



• Sonido Se permite algún lujo asiático que otro (en los efectos) y es en todo momento entretenido, variado y simpático. 87

• Movimientos ¿Y qué queréis que digamos aquí?, ¿que las piezas se mueven bien, que caen con la velocidad justa? -

• Jugabilidad El punto de dificultad justo, los planteamientos claros. La chispa que mete a Tetris en el 2000. 91

• Entretenimiento Si vas por la calle, si estás en la parada del bus... coge este juego y verás las cosas de otra manera. 91

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Un nuevo Tetris sale a la venta y os preguntaréis si hay o no que comprarlo. Qué cosas. Si ya tenéis Tetris, **sí, comprároslo**. Y si no lo tenéis, ni os lo preguntéis. ¿Por qué? Porque **os lo merecéis**. Y no digáis que se parece mucho a lo de siempre. Ahora hay **bombas**, y explosiones, y bichitos que corretean por la pantalla y varios modos de juego... Vale, las piezas no están renderizadas, pero a mí también me gustaría que me tocara la Primitiva.

• Recomendación

Todos los que tengáis una Game Boy. Es imprescindible.



•Alternativas

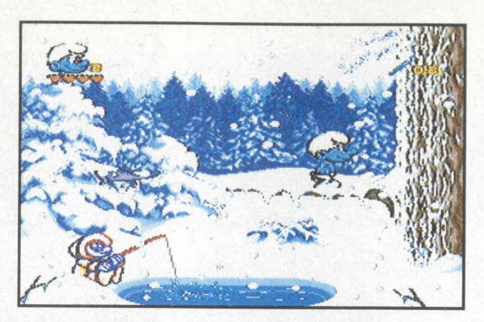
Tetris (el de siempre) le puede hacer sombra. Y quizá **Zoop**, por lo de darle al coco.



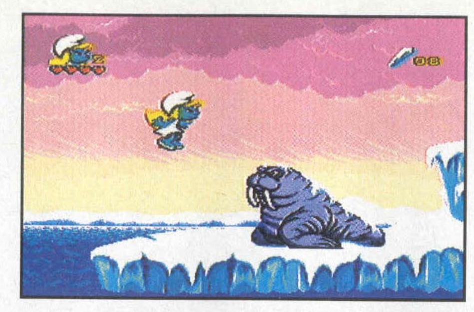
Street Fighter



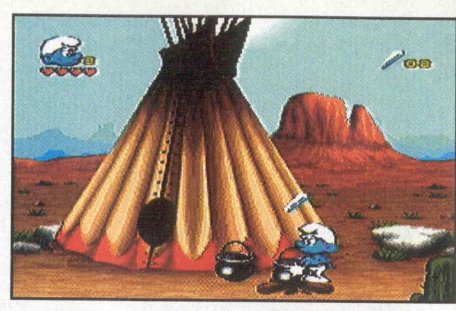
El 'blues' de las plataformas



¿Pican o no pican? *Los que no debéis picar sois vosotros, porque este esquimal no es tan apacible como parece.*



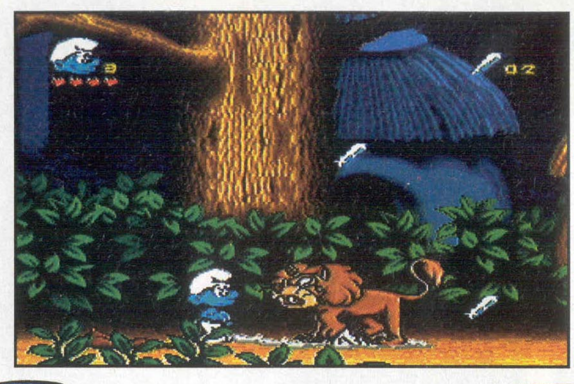
Menuda foca. *No es que nos estemos metiendo con la Pitufita, es que acabamos de fijarnos en ese enemigo.*



A patadas. *Las ollas del poblado indio esconden cristales. Para cogerlos, tenéis que propinarlas una buena patada.*

Pitufos 2

Los Pitufos se acercan por segunda vez a la Super para satisfacer las ansias consoleras de los **más pequeños** de la casa. No esperamos que nadie se sorprenda si confesamos que el juego tiene un marcado carácter infantil, así que los que estéis buscando emociones fuertes y subidones de adrenalina ya sabéis que éste no es vuestro cartucho. Muy al contrario, el **Pitufo Fisgón y la Pitufita**, la pareja que ocupa el papel protagonista, se toman las cosas con calma, gustan de ir por las fases **saltando plácidamente** de plataforma en plataforma y avanzan confiados en que no se van a cruzar con muchos enemigos en el camino.



La *intro* del juego nos permite descubrir cómo los dos Pitufos se cuelan en el laboratorio de Papá Pitufo y causan la explosión de un valioso **cristal mágico**. Dónde estaba en ese momento Papá Pitufo es un misterio (¿pitufándose una cervecita quizá?), pero el caso es que para arreglar tamaña metedura de pata nuestra pareja se embarca en un viaje por todo el mundo para recoger los trozos del cristal roto. Así, las seis fases del juego les llevan a pegarse un viajecito a través de **Sudamérica, el Polo Norte, Norteamérica, África, Australia y Asia**.

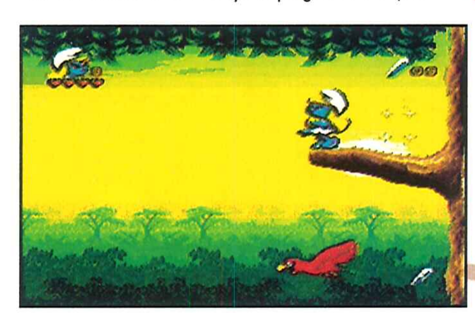
Cada zona del globo, obviamente, se corresponde con una fase del juego, y todas ellas están han sido a su vez felizmente **divididas en varios niveles** por los señores de Infogrames.

Vuestro objetivo en cada etapa del viaje es **encontrar un número determinado de trocitos de cristal** (tranquilos, siempre hay un marcador en pantalla para saber cuántos os quedan). La mayor parte de ellos están bien visibles, sobre todo en algunos escenarios que son casi totalmente lineales, pero también hay otros escondidos a conciencia en los rincones más insospechados del mapeado (en las ramas de un árbol o debajo un enemigo). ¿Y con qué armas cuenta un Pitufo de a pie para enfrentarse a una odisea como ésta? Pues mucho nos tememos que deberán arreglárselas con dos únicas posibilidades: el



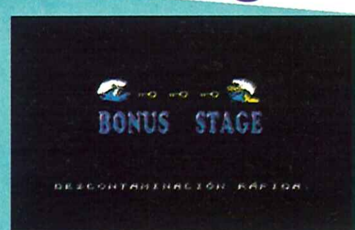


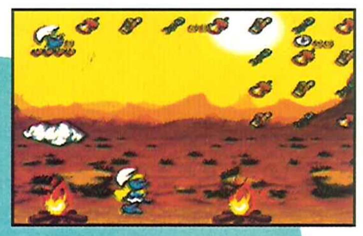
Pican fuerte. *Los enormes insectos que revolotean por el escenario son uno de los mayores peligros de esta fase.*

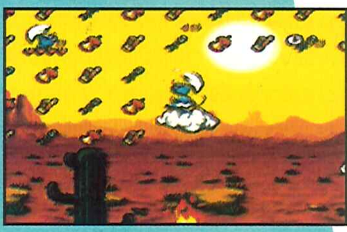


Bonus con un toque de ecología

El higiénico objetivo a cumplir en las fases de bonus es **recoger la basura** que inunda la pantalla. Cuanto más limpio dejéis el mundo, **más vidas conseguiréis**. Así de fácil está conseguir el premio. Lo difícil es entrar en ellas, porque hace falta **reunir unas llaves que están muy bien escondidas** en el mapeado de cada nivel.







Sudamérica

Nuestros amigos comienzan su aventura en las selvas sudamericanas. Allí el principal peligro son unos **insectos** que dejan pequeños a los mosquitos trompeteros que tenemos por aquí. El **agua** también es todo un problema. Se ve que los Pitufos no toman clases de natación.





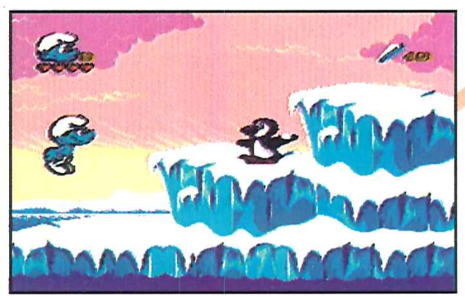
eStá En acCióN

- *Que haya dos Pitufos para elegir.*
- *Que Infogrames apoye a la Super.*

Plataformas con acento infantil. La segunda parte de las aventuras de los Pitufos está dirigida a los más pequeños de la casa.

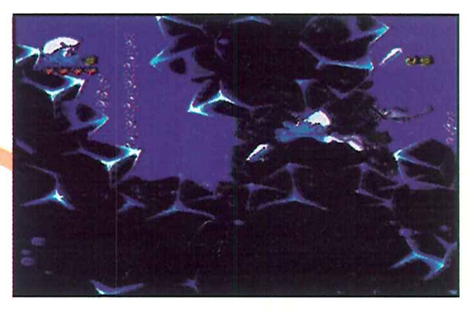






Polo Norte

La siguiente parada del viaje está en el Polo Norte. Allí los suelos están **helados y resbaladizos**, un dato que parece de perogrullo pero que tiene su importancia por las **dificultades** que entraña **a la hora del control**. Por lo demás, la fauna autóctona sigue trayendo problemas: en la superficie, **focas, morsas y pingüinos** dan bastante la lata, mientras que todo tipo de **animales submarinos** incordian lo suyo en un nivel de buceo. ¡Ahora resulta que a los Pitufos les va el agua fría!



Pitufando por el fondo. *En esta fase aparece el primer nivel submarino del juego. El objetivo sigue siendo encontrar cristales, pero ahora hay que avanzar buceando.*

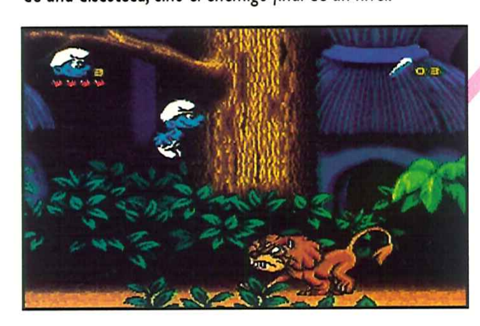
Pitufos 2

socorrido **salto sobre los enemigos** y **una patadita** de apariencia algo ridícula, pero resultona en ocasiones señaladas.

Ya veis que no es mucho, pero es que los creadores del juego **no se han complicado la vida** ni en eso ni en otros aspectos que van desde los gráficos hasta la banda sonora. Ahora es cuando echamos de menos algunos detalles de la primera parte como la participación de más Pitufos en la aventura o la presencia de **Gárgamel**. Sin ellos, el juego queda algo insulso, pero a pesar de todo gustará a muchos "tiennos" infantes deseosos de pasar un buen rato con estos amigos bajitos y azules.



Yo Pitufo, tú Chita. *Este gorila cabreado no es el portero de una discoteca, sino el enemigo final de un nivel.*



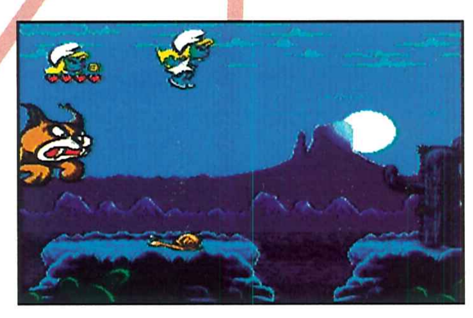
Norteamérica



Será buitre. *Podéis saltar sobre los buitres para usarlos como transporte improvisado, pero ellos también pueden usaros a vosotros como diana para sus picotazos.*



Tercera etapa y vuelta al continente americano, aunque esta vez para visitar el salvaje oeste. Los **indios** no parecen llevarse muy bien con la pareja de Pitufos, pero no es de extrañar. Con lo que les había costado acostumbrarse a convivir con los rostros pálidos y ahora resulta que les llegan estos rostros azules...



¡Acelera Pitufita! *El último nivel de esta fase es una carrera en la que un enorme gato montés os persigue y tenéis que avanzar evitando caer por los precipicios.*

África

El siguiente destino es el gran continente negro, justo el color del que puede volverse vuestro futuro como no os andéis con mucho cuidado. El primer momento peliagudo llega cuando os dais de bruces con una especie de **King Kong** hambriento que os lanza cocos para intentar romperos el ídem. Después os las veis en un poblado de **aborígenes** donde no sois los únicos invitados, porque también recibe la visita de un **temible león**.

nO eStá En acCióN

- *Que el juego no tenga más ritmo.*
- *Que no aparezca Gárgamel.*

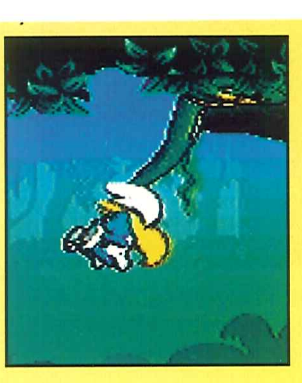


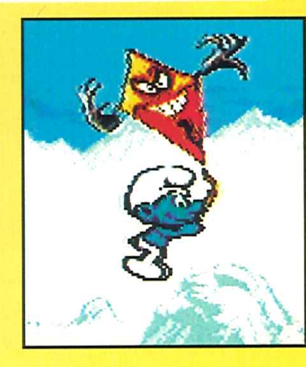
Así se comporta un Pitufo









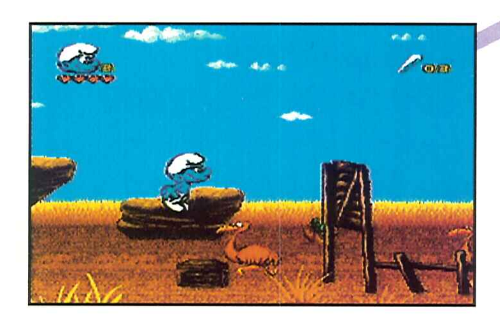


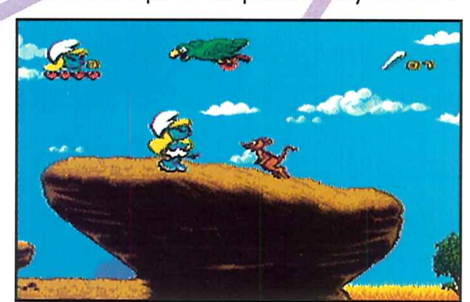
Dar una vuelta al mundo sirve para conocer un montón de medios de transporte, a cada cual más original. Justamente eso es lo que les ocurre a los protagonistas del juego, que tienen que hacer **surf, bucear, anclarse a las garras de un buitre o colgarse de una liana** para poder devolverle el dichoso cristal mágico a Papá Pitufo.

Australia

La penúltima etapa del viaje os lleva hasta nuestras antípodas, un lugar lleno de contrastes. La nota tórrida la pone el **desierto con sus canguros**, unos animalitos que nos parecían muy graciosos hasta que nos los encontramos aquí. En los pantanos hay **cocodrilos**, pero éstos ya nos daban mala espina desde mucho antes. Si conseguís salir de allí con éxito, el último nivel os invita a **hacer surf** perseguidos por una **gran ola.**

La cosa del pantano. *Eso que sobresale del agua es un cocodrilo dispuesto a mostrarle sus caries al inocente Pitufo.*



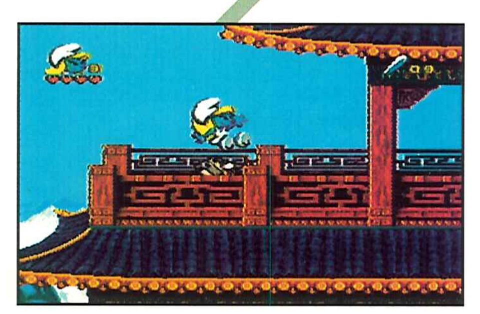




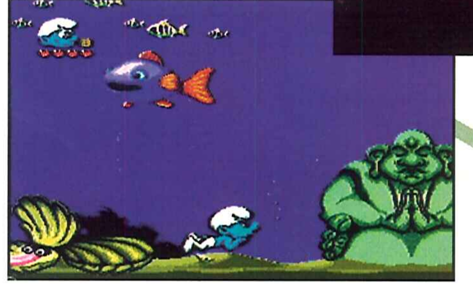
Cuestión de ingenio. *Para escalar las paredes rocosas del desierto tenéis que utilizar este método tan antiguo.*

Asia

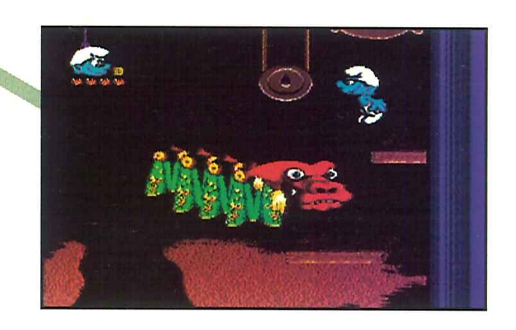
Fin del trayecto. El Pitufo Fisgón y la Pitufita terminan su aventura en el lejano Oriente. Además de hacer el chino un rato por los **tejados de un templo** con gongs incluidos, a este par de dos todavía le queda practicar un poco de **submarinismo** hasta llegar al acto final. Un acontecimiento así es lógico que se desarrolle dentro de un teatro, aunque hay un **dragón** por allí que pretende aguarles la fiesta.



La Pifufa sobre el tejado. *No es de cinc ni está caliente, pero puede esconder esos cristales que tanto os gustan. Y que le dan un toque aventurero al juego.*



¿Buda submarino? *En esta fase os toca volver a daros un bañito. Allá abajo os encontraréis alguna cara conocida. Pero ojo, puede que reaccione como no esperáis.*



INFOGRAMES/Infogrames

8 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: El género de las "pituformas" vuelve a ponerse de moda. Los dos protagonistas se recorren el globo terráqueo a base de saltos.

• Desarrollo: Seis zonas del mundo se reparten las seis fases del juego. En cada nivel tenéis que recuperar los pedazos del cristal mágico.

• Tecnología: Infogrames es experta en hacer animaciones de cómic. Esta vez, sin embargo, no han llegado a los niveles mostrados en otros juegos.

• Duración: Sólo da dos contraseñas en todo el juego, así que vais a tener que trabajar duro para acabároslo. Como siempre.

• Gráficos Los sprites siguen la línea habitual de Infogrames, y los escenarios se nos antojan bastante completos. **83**

• Sonido La música no invita a la acción precisamente, aunque los efectos resultan simpáticos. **76**

• Movimientos Cara y cruz: movimiento fluido frente a pocas posibilidades de ataque. **75**

• Jugabilidad Descubrir los cristales no cuesta demasiado. La dificultad está en llegar sano y salvo al final de cada fase.



• Entretenimiento La acción es muy tranquila. Demasiado quizá, porque se echan en falta más enemigos. **76**

• Opinión Por **Javier Abad**

Los Pitufos 2 está pensado para divertir a un **público** eminentemente **infantil**, aprovechando la imagen agradable de sus personajes, y como tal hay que tratarlo. Siendo severos, salta a la vista que a la **acción le falta el ritmo** de los grandes, y los gráficos tampoco llegan a la altura de otros títulos de Infogrames (nos gustó más la primera parte). No quedará para los libros de historia del videojuego, pero sí que cumple su papel sin mayores problemas.

• Recomendación

Terreno reservado a los más pequeños de la casa.



•Alternativas

La **primera parte**, por aquello de comparar. También vale **Spirou.**

EL PULSO

SE ACERCA EL SOFTWARE DE LA NUEVA GENERACIÓN. BIENVENIDOS, 64 BITS.

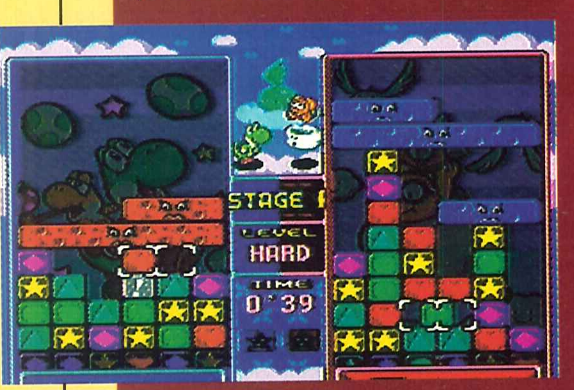
En cuestión de meses, seguro, incluiremos las primeras reviews de títulos para Nintendo64. Estrenarán puntuación Mario64 y Pilotwings, que para eso saldrán antes, y luego seguirá una larga retahíla de buenos juegos. Nuestro Pulso también dará la bienvenida a estas novedades increíbles, aunque habrá que esperar un pelín para disponer un orden. Al menos hasta que haya 5 juegos, ¿no? A partir de ese momento nos convertiremos en una guía indispensable de la nueva generación. Y tendréis que venir aquí para enteraros de lo que pasa. Ya veréis.

EL SUBIDÓN

Más escaladas que subidones, pero a tuttiplen, en la zona **Game Boy**. Tira para arriba, sin remisión, el juego olímpico. El número uno es suyo. Suben también **Track & Field**, el deportivo reeditado de Konami, y **Kirby´s Block Ball** al que seguro que nuestro concurso ha dado un empujoncito. Estos cambios han forzado la **caída desde el Olimpo** de Donkey Kong Land, pero no temáis, seguro que es temporal... En Super nos quedamos con el **saltito de Spirou** y el ascenso, tímido pero seguro, al Tourmalet del Pulso que está marcándose **DOOM**. Poco más, pero es que el verano no da para lucimientos.

LA PROMESA

Dos que van a revolucionar la Super. Por tecnología y por jugabilidad. Uno se llama **Winter Gold**, y ocupa una de nuestras anticipaciones de lujo. Leed, leed, que se os va a caer la baba. Chip FX, imágenes digitalizadas, en fin, como si tuviera **32 bits**. El otro es **Tetris Attack**, un fenómeno de adicción con un ritmo que tira de espaldas.



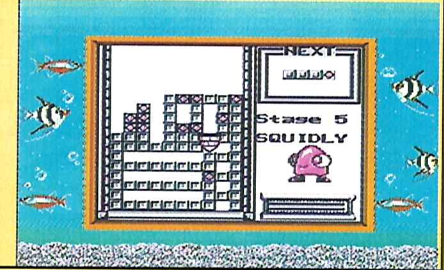
Dicen que están de moda estos cartuchos de inteligencia total. Si todos fueran así de buenos, la fiebre llegaría al 2000, y nosotros tan panchos. Pues eso, que los anotéis en vuestras agendas.

SUPER NINTENDO

Pos.	Título	Compañía • Género	Anterior
1	OLYMPIC SUMMER GAMES	THQ • DEPORTES	3
2	SECRET OF EVERMORE	NINTENDO • RPG	1
3	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	2
4	BREATH OF FIRE II	CAPCOM • RPG	=
5	TOY STORY	NINTENDO • ARCADE	=
6	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	7
7	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	6
8	WORMS	OCEAN • INTELIGENCIA	=
9	MAUI MALLARD	DISNEY • PLATAFORMAS	=
10	KIRBY'S DREAM COURSE	NINTENDO • GOLF	=
11	SPIROU	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	13
12	TINTÍN EN EL TÍBET	INFOGRAMES • AVENTURA	11
13	MEGAMAN X^3	CAPCOM • PLATAFORMAS	N
14	CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM • BEAT´EM UP	12
15	DOOM	OCEAN • ARCADE	16
16	I.S.SOCCER DE LUXE	KONAMI • FÚTBOL	14
17	PGA TOUR GOLF´96	THQ • GOLF	=
18	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	=
19	MOHAWK & HEADPHONE JACK	THQ • PLATAFORMAS	18
20	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	19

La Entrada + Fuerte

Tetris Blast ha irrumpido con inusitada fuerza en la lista de **Game Boy**. Quiere hacerse notar el de **Nintendo**. La fórmula mágica "piezas que caen + bombas que cascan en mitad de pantalla" aúpa a este pedazo de título al número **5** de nuestro Top Ten. Pero si pensáis que va a quedarse ahí, vais listos. A **bombazo limpio** si es necesario se abrirá paso este juegazo para amantes de las colas del autobús, sistemas de ventanillas de Hacienda, objetores aburridos y demás fauna social hispana acostumbrada a esperar.



Game Boy

Pos.	Título	Compañía • Género	Anterior
1	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	2
2	Track & Field	Konami • Deportes	3
3	Kirby's Blockball	Nintendo • Arcade	4
4	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	1
5	Tetris Blast	Nintendo • Puzzle	N
6	Toshiden	Takara • Lucha	5
7	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Plataformas	6
8	Micromachines 2	Ocean • Carreras	7
9	DragonHeart	Acclaim • Aventura	8
10	Return Of The Jedi	THQ • Arcade/Plataformas	9

El Rey Del Número 1

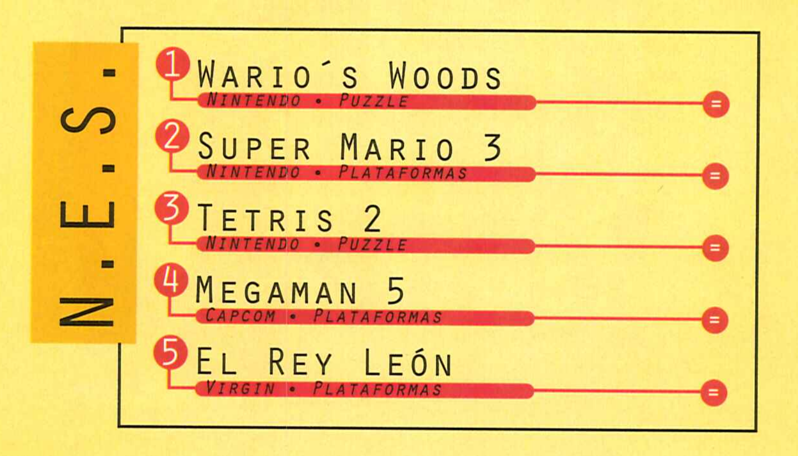
Este veranillo olímpico no estaría completo si las correspondientes versiones jugables, o sea los **Olympic Summer Games**, de **THQ**, no ocuparan los primeros puestos en cada apartado. **Medalla de oro** para ambos por su competitividad, ágiles gráficos, record de animaciones y puesta en escena. No sabemos cuánto tiempo podrá permanecer en el podio de los intocables, pero desde luego va a dejar huella: de momento se ha cargado a Mario 2 y a Secret of Evermore.



El + Buscado

Mario por partida triple. Casi cuadruple. Empieza la búsqueda en **Mario64**, y todas las oraciones del mundo para que llegue aquí cuanto antes. Continúa en **Mario Kart R**, también para la N64, que todo hace indicar que será el paso siguiente en software de la nueva generación. Y termina en dos bigotudos de interés universal. **Mario RPG**, del que casi nos vamos despidiendo. Y **Super Mario World 3**, ¿será verdad? Nintendo no puede fallarnos, y además tenemos una ilusión que para qué os vamos a contar.

N.E.S.



Pos.	Título	Compañía • Género	Anterior
1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=
5	El Rey León	Virgin • Plataformas	=

El Mediocre

O mucho se han **espabilado los programadores**, o es que el verano no es propicio a lanzamientos malos, o es que nos hemos vuelto muy blandos... Algo raro tiene que pasar para que las retorcidas y exigentes mentes de los que hacemos esta revista no hayamos dado esta vez con **ningún título mediocre** que llevarnos a la máquina. Tampoco han salido cosas para tirar flores, o tirarnos al Thamesis, que es diferente pero igual de frío, pero hay que reconocer que nadie ni nada ha molestado nuestras críticas neuronas pre-durante-post veraniegas. **No saben lo que se lo agradecemos**. Que siga así.

ZONA ZERO

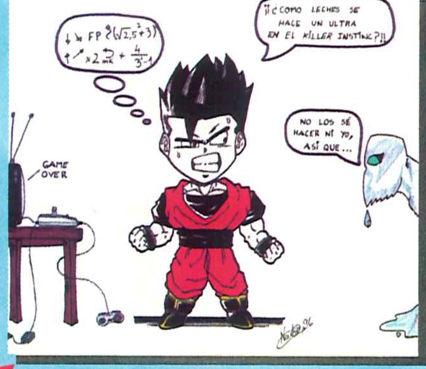
EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



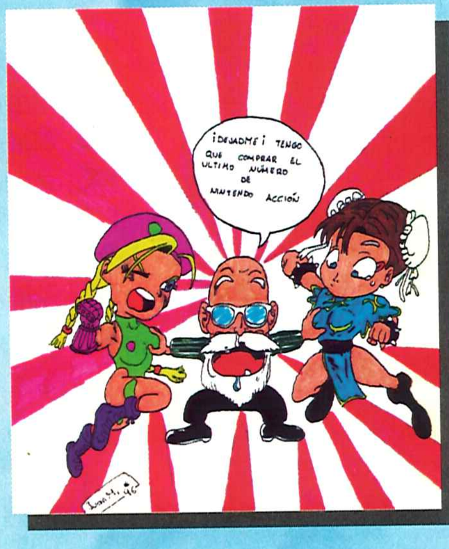


Salvador Porras Corregidor
Blanes (Girona)

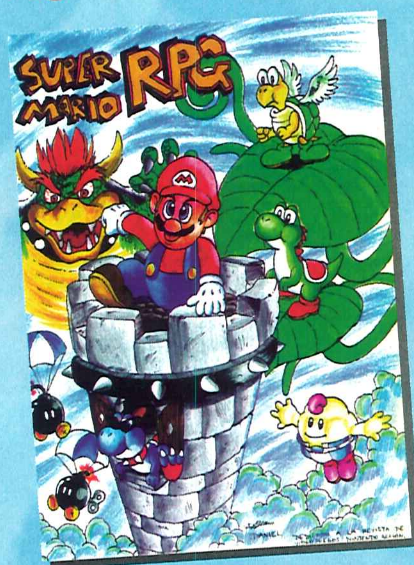
El retrato de familia te ha quedado imponente, Salva. Además es que has incluido a lo mejorcito de la casa, vamos que no has dejado fuera ni a Boshi, el de Mario RPG. Enhorabuena, chaval, tuya es la mochila de este mes.



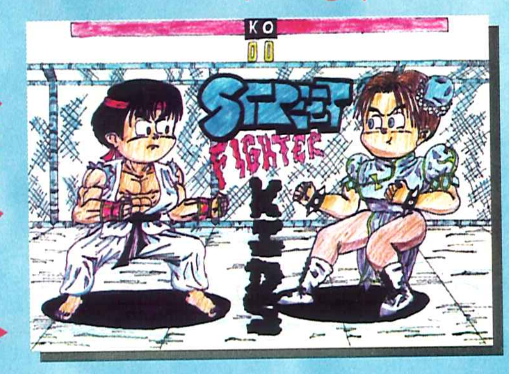
Ignacio Guinamand Avisbal
Benalmádena (Málaga)



Juan Miguel Hernández Martín (Madrid)



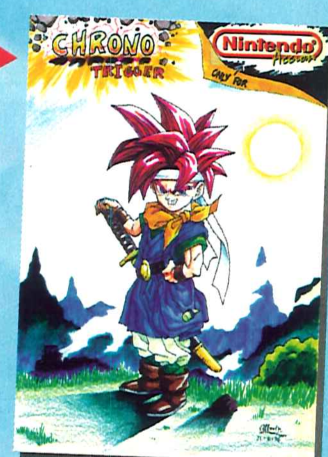
Daniel Lozano Galiano
Algeciras (Cádiz)



Héctor Bombín (Vitoria)



Silvia Almonacid (Zaragoza)



Alberto Lozano Galiano
Algeciras (Cádiz)

¡¡Ponlo todo aquí!!

Ya estás de vacaciones, en plena playa. ¡Y sin tu consola! ¡Yes! Si deberías haber hecho caso a tu amigo Manolito, que te dijo que escribiera a Nintendo Acción, que te daban una súper bolsa por la cara. Bueno, por la cara y por tu arte de pintor, claro. Ahora ya es tarde. ¿O no? Prueba. A lo mejor tienes suerte... y te llevas la bolsa. ¿La consola? Esa que te la manden de casa.

HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes.
MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Satisfechas

Gracias por los trucos,
gracias por vuestras novedades,
gracias por vuestros previews,
gracias por vuestros posters,
gracias por vuestros reportajes,
gracias por vuestras guías,
gracias por los secretos.

Gracias por los regalos,
gracias por vuestras ocurrencias,
gracias por vuestras secciones,
gracias por vuestra revista,
gracias por vuestra simpatía,
gracias por vuestra paciencia,
gracias por los regalos.

Beatriz Portela Jiménez (Madrid)

Desde Miami

SALUDITOS SUPERCOMPIS DE NINTENDO ACCION.OS ESCRIBO DESDE "MIAMI" CON MI SUPERPAPI "JULITO" PORQUE ME HA SURGIDO UNA DUDITA MUY PEQUEÑITA:

"No hace mucho,cuando recibí MI SUPERDISCO DE ORO por mi trabajo tan chachi en mi primer L.P("es que canto superbien ¿sabes?"),me regalaron una revista de nombre "NINTENDO ACCION".No tardé en darme cuenta de que su "COJONUDA" SECCION(upss,"se m' ascapau") PODRIA RESOLVER una de las grandes incognitas de mi vida:

"¿SALDRA UN SUPERSUPER...SAILORMOON PARA N64?"

MUCHISIMAS CHUPIGRACIAS.OS DESEO UNA MUY BUENA EXPERIENCIA RELIGIOSA.

firmado:ENRIQUE I.

Guillermo Jiménez Arranz (Madrid)

Calientes

P.D. ¿Podríais darme la dirección, foto y teléfono de alguna redactora? De 20 a 22 años, si puede ser.

Josep Puy (Barcelona)

Cursis

DOS REVISTAS EN EL AGUA SE PUEDEN EMPAPAR PERO DOS SOCIOS DE LA GRAN REVISTA NINTENDO ACCION NUNCA SE PODRAN OLVIDAR

José Antonio Barba Sánchez (Sevilla)

Sinceras

-Quiero a Dios,
quiero a mi padre,
quiero a mi madre
y...
¡¡¡QUIERO MIS GUANTES!!!

José Villa González (Roquetas, Tarragona)

En clave

Mi AvióN le DA Dos MotorEs aL tuyo,
Aunque tu Busques Otra aLucinante y
SensAcional Diapositiva dE Los viAjes sobre
las SUPERficies Nunca ExploradaS.
¿Que no tiene sentido?. Buscad el verdadero mensaje.

Jose Manuel Fajardo Galán
Pza/ Virgen de la Amargura 1-2°A
41010 SEVILLA

José Manuel Fajardo Galán (Sevilla)

Corruptas

Tú el que está leyendo, aquí tienes un pequeña prima por que le digas a tu jefe que me publiques mi carta y me deis el reloj de mario



Jesús Seligrat Maroto (Leganés, Madrid)

¡Ahora tu imaginación tiene premio!


Guillermo Ortiz Herrera


"Gordo, Carlos y Pedro"

Guillermo es de Madrid y, por lo que se ve, todo un fan del mundo Nintendo. En la foto posa junto a su maletín de experto consolero y el catálogo completo de hardware disponible. Lo mejor, claro, dos de nuestras revistas, ocupando sitio especial. Abajo tenéis al trío de amiguetes que nos envían una instantánea desde Albacete. Luego nos decís quién es Gordo...

Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: ZONA ZERO. LA FOTO

¡¡REGALAMOS 50 CARTUCHOS!!

ESTELAR Super Concurso Kirby´s Blockball

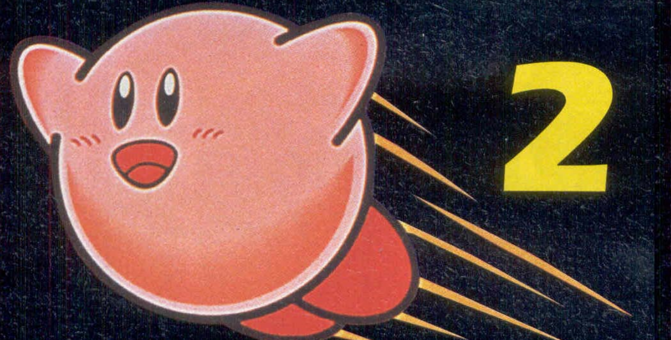
1 3

Es cuestión de elegir bien.

A, B o C. Y las

¿Cuántas fases tiene en total el cartucho de Kirby?

A. 10 + 1.
B. 12.
C. 9.



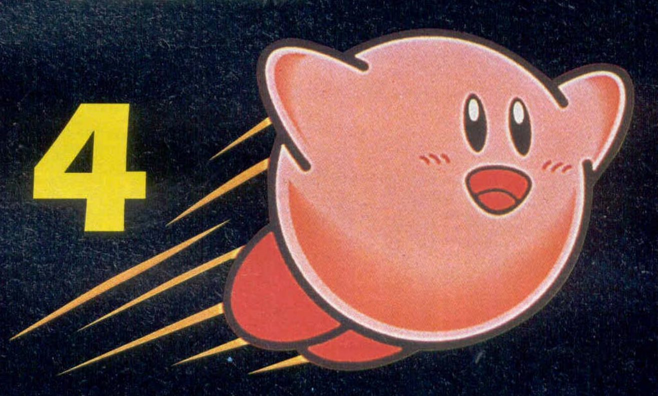
¿Cuántas partidas podéis grabar en la pila del juego?

A. 4.
B. 5.
C. 3.

preguntas que planteamos no son nada del otro mundo. Mójate un pelín y llévate por la cara uno de los súper atómicos cartuchos de Kirby que sorteamos para tu Game Boy. Hay 50 en juego.

Sólo uno de los poderes de Kirby que citamos es real. ¿Cuál?

A. Needle Power.
B. Esparragos Power.
C. Blood Power.



¿En qué título, clásico de los videojuegos, se inspira este Kirby´s Blockball?

A. Super Mario Land.
B. Arkanoid.
C. Spy Hunter.

BASES

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista **NINTENDO ACCIÓN** que envíen los cupones de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, S.A.** ; Revista Nintendo Acción ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO KIRBY'S BLOCKBALL".
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **CINCUENTA**, que serán premiadas con un cartucho para Game Boy del juego Kirby´s Blockball. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos entre el **19 de agosto de 1996 y el 30 de septiembre de 1996.**
4. - La elección de los ganadores se realizará el **1 de octubre de 1996** y los ganadores se publicarán en el número de noviembre de Nintendo Acción.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

Nintendo®
Nintendo España, S.A.

Nintendo® Acción

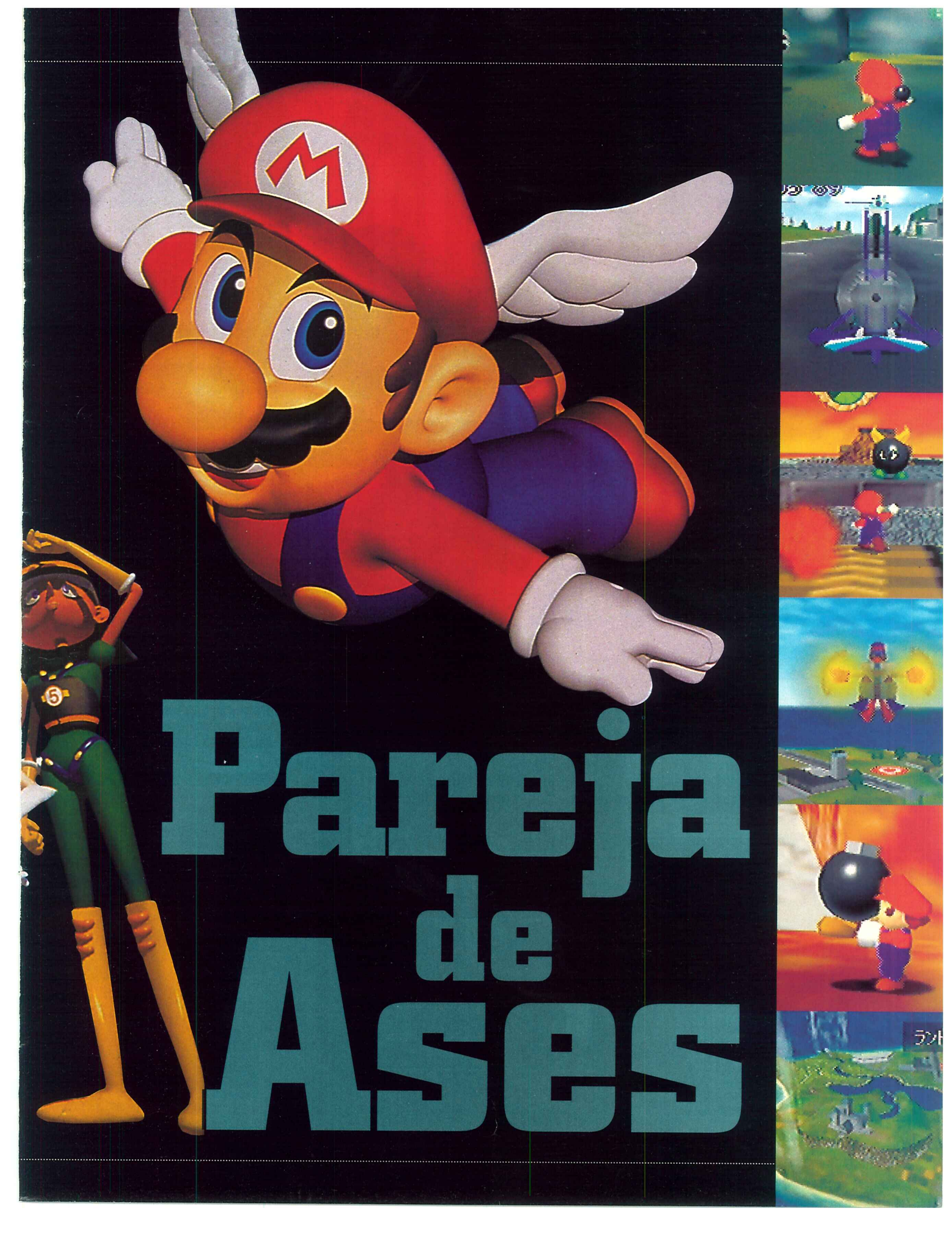
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ____________
Apellidos ____________
Calle ____________
Localidad ____________
Provincia ________ C.Postal ________
Edad ____ Teléfono ________

Respuestas
1 ____
2 ____
3 ____
4 ____

Recorta o fotocopia este cupón y envíanoslo lo antes posible a la dirección que aparece especificada en las bases del concurso.

El futuro del videojuego ya está aquí. Han bastado unos pocos días para que el mundo se rindiera a los pies de Nintendo64. Y es que si Super Mario64 fue todo un bombazo, Pilotwings ha confirmado la superioridad de la nueva consola. En las próximas páginas vais a asomaros a un revolucionario concepto en la forma de hacer videojuegos. Tridimensional, real, divertido, una nueva era se abre este mes en nuestro Dossier. Así lucen los dos primeros títulos que Nintendo ha sacado en Japón.


Pareja
de
Ases



Así es el futuro del videojuego

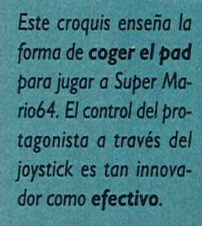
Habían sido tantas las expectativas levantadas en torno a **Super Mario64**, tanto y tan bueno lo que se había dicho sobre él, que cuando por fin pudimos probarlo ardíamos impacientes por ver si toda esa algarabía estaba justificada. Ahora escribimos estas líneas tras varias horas de partida (días, en algunos casos), y os podemos asegurar que todo lo que hayáis leído/oído sobre el juego, por muy altisonante y exagerado que sonara, es rigurosamente cierto.

El aterrizaje de Mario en la Nintendo64 es una ventana abierta al futuro, un fabuloso adelanto de **cómo serán los videojuegos de los próximos años**. Supone, además, la confirmación de las posibilidades técnicas de la nueva consola de Nintendo. Si alguien no comprendía el significado de términos como *anti-aliasing* o *point sampling*, tan sólo unos minutos de partida con Super Mario sirven como soberbia demostración práctica que entenderían hasta los no iniciados. No hay más que comprobar cómo se desenvuelve el fontanero, sopesar la **suavidad con la que se mueven y rotan los escenarios** desde cualquier punto de vista y en cualquier dirección, admirar la perfección gráfica de

EMPIEZA EL ESPECTÁCULO: DEL CASTILLO A LA ETERNIDAD



El nuevo Mario inicia su andadura en el exterior del **castillo de la Princesa**, un lugar preparado con el propósito de que el jugador se familiarice lo antes posible con el sistema de control. Para que la partida comience de verdad, el fontanero tiene que entrar en el hall del castillo, porque allí están las **puertas de acceso** a las fases. El objetivo es simple: recoger **100 estrellas** distribuidas en **25 mundos** (10 de ellos secretos) si queréis rescatar a la princesa. **¿Horas de juego?** Entre **30 y 50** según cálculos del propio **Miyamoto**.

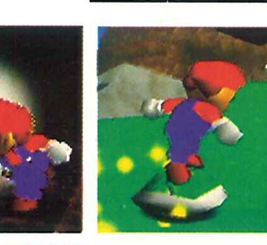






Cada nuevo mundo de Mario64 es un torrente de fantasía tridimensional. Abrir nuevos caminos supone una excitante experiencia alimentada por la seguridad de que lo que nos encontremos después será maravilloso.

UN NUEVO CONTROL



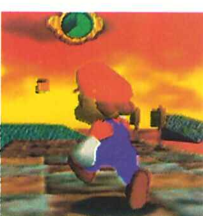
Este croquis enseña la forma de **coger el pad** para jugar a Super Mario64. El control del protagonista a través del joystick es tan innovador como efectivo.

Nos sentimos privilegiados por haber sido de los primeros europeos en jugar a Super Mario64. Queda claro que la espera ha merecido la pena

todos los elementos que hay en pantalla por muy cercanos que estén al jugador, para darse cuenta de que el cartucho sabe aprovechar unas posibilidades que hasta ahora estaban fuera de nuestro alcance.

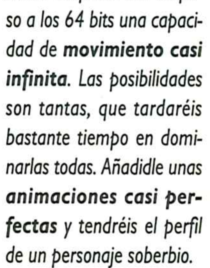
Por si eso fuera poco, las virtudes técnicas se combinan con la presencia en cada rincón del talento creador de **Shigeru Miyamoto**, lo que convierte el progreso en la partida en un delicioso viaje a través de un mundo tridimensional por el que nos movemos con **total libertad**. El placer es doble, pues a la satisfacción por el avance conseguido se le une la certeza de que lo que nos vamos a encontrar a continuación va a dejarnos boquiabiertos. Ante un juego así, sólo nos queda decir dos cosas: que nos sentimos unos privilegiados por haber podido ser de los primeros en disfrutarlo en Europa y que está claro que **la espera ha merecido la pena**.

SE MUEVE COMO NADIE







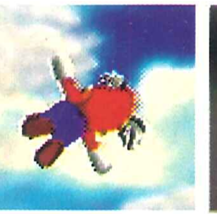






Mario adquiere con su paso a los 64 bits una capacidad de **movimiento casi infinita**. Las posibilidades son tantas, que tardaréis bastante tiempo en dominarlas todas. Añadidle unas **animaciones casi perfectas** y tendréis el perfil de un personaje soberbio.











LOS CHICOS DE MARIO

Con su aparición en N64, Mario inaugura una nueva forma de entender sus juegos. Sin embargo, entre tantos adelantos permanece el **recuerdo de éxitos** pasados. **Mario no sería Mario** si prescindiera de ciertos chicos que siempre son fieles a la cita. Las plantas carnívoras, **Bowser**. Buenos, malos...

Mario no duda en tirarse al agua si las circunstancias lo requieren. Nada le detiene.

Algunas fases tienen un diseño laberíntico. Para no perderse, Mario tiene que mirar el mapa.

El genio de Miyamoto ha encontrado en la técnica de N64 su medio de expresión ideal. De su combinación ha nacido un videojuego sublime.

¡MARIO A LA VISTA!

Super Mario64 siempre tiene una **perspectiva ideal** para **seguir la acción**. El **juego de cámaras** ofrece todas las posibilidades que veis aquí, tanto desde una **cámara exterior** que lleva Lakitu como desde otra **trasera y más cercana** al protagonista. El botón R y los botones amarillos del pad permiten **cambiar de vista en cualquier momento**.



Paradigm nos enseña a volar

Para llevar **Pilotwings** a su nueva consola, Nintendo se acordó de **Paradigm Simulation**, una compañía especializada en **simuladores de vuelo militares**; y el resultado ha sido espectacular. El planteamiento continúa en la línea del **Pilotwings de Super**, concebido como un curso de aprendizaje en el que el objetivo es conseguir la licencia de aviador. Una buena idea que multiplica su valor cuando se cuenta con los medios técnicos de que dispuso Paradigm. Dicen que incluso ellos mismo se quedaron sorprendidos de poder emplear en una consola tan pequeña las mismas herramientas que utilizan habitualmente en su trabajo, y el propio Miyamoto ha comentado que *"Pilotwings ha sido diseñado para que los jugadores puedan experimentar el vuelo libre en el entorno 3D de Nintendo64"*. Objetivo cumplido, es nuestra respuesta, porque la **sensación de libertad** que se tiene en todo momento es total, alimentada por la extensión de los escenarios y su sólida presencia en pantalla. Rascacielos, montañas, ríos y valles tienen el **volumen y las texturas** necesarios para parecer reales, y hasta los detalles más pequeños se hacen visibles gracias a la **precisión de los zooms.**

El desarrollo del juego se estructura en torno a misiones muy concretas, pero quizá lo que más impresiona es que podemos olvidarnos del camino a seguir y desviar nuestra ruta para **volar sin límite alguno** por todo el escenario. Resulta contraproducente, pero merece la pena fracasar en la misión a cambio del placer de **visitar hasta el rincón más escondido del mapeado**. La calidad tiene estas cosas.

Pilotwings es un clásico al que sólo la sombra de Super Mario64 le impide aparecer como el juegazo que es. Estas páginas quieren hacerle justicia.





Estos son los seis protagonistas de Pilotwings. Cada uno tiene su especialidad, así que es importante que elijáis bien antes de cada prueba.







ALA DELTA

Es quizá el **vehículo más difícil** de controlar. Hay que aprovechar las corrientes de aire caliente para evitar que pierda altura. Además, en algunas misiones tendréis que hacer fotos si queréis acabarlas con éxito.

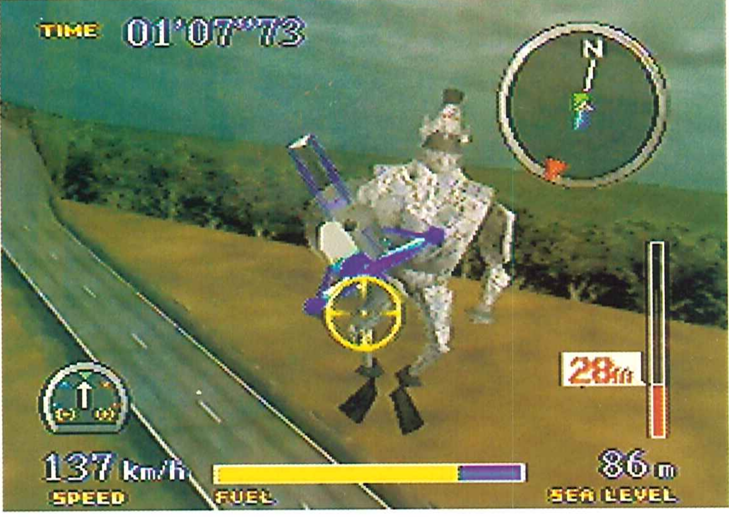


AUTOGIRO

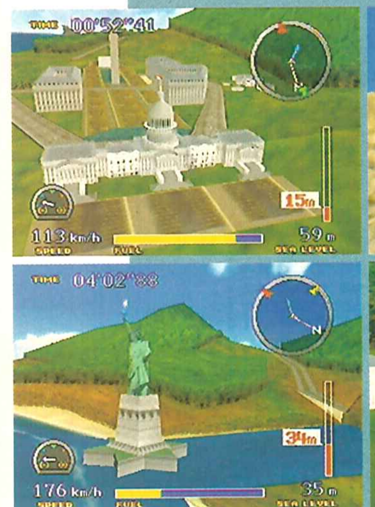
Es parecido a un ultraligero, pero esconde un arma mortal: el gatillo del pad sirve para **lanzar misiles** contra distintos objetivos (hay escenarios repletos de dianas que tenéis que destruir). El depósito de combustible es otro factor a tener en cuenta.

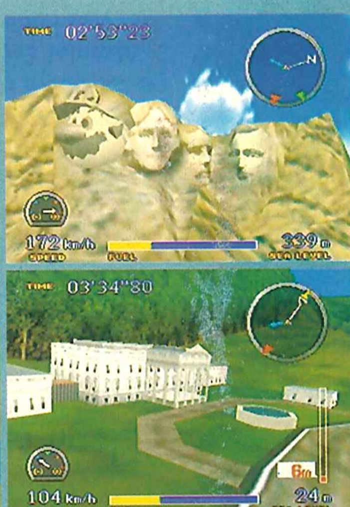


Hacernos sentir la libertad de volar en su máxima plenitud es el gran objetivo que persigue Pilotwings64. Hay momentos en que hasta produce vértigo.



En esta misión se trata de derrotar a un gigante que, además, lanza piedras contra vuestro aparato. Para que dé su brazo a torcer, debéis acertarle con vuestros misiles.



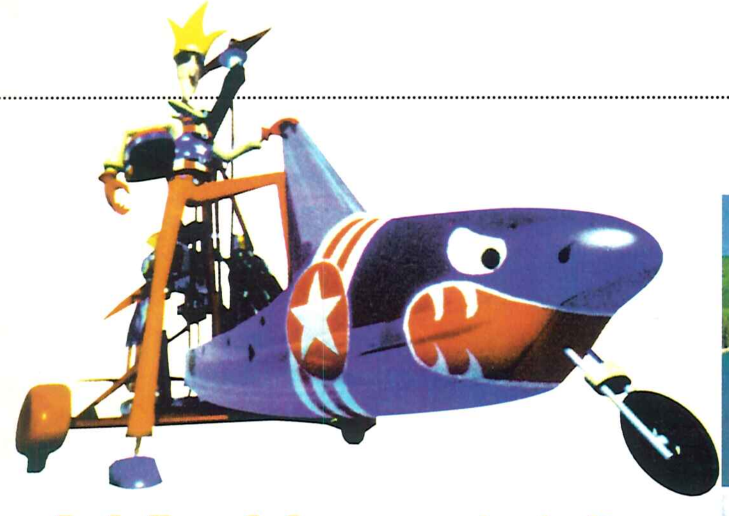






DE ESTE A OESTE DE LOS EEUU

Visitar la **Casa Blanca**, saludar a la **Estatua de la Libertad** o asistir al despegue de la nave **Columbia** en la base de Cabo Cañaveral son algunos de los lujos que puede permitirse el jugador en Pilotwings64. Incluso se puede hacer un vuelo cercano al **monte Rushmore** y comprobar que alguien ha esculpido una cara con bigote que nos resulta familiar. Seguro que **Miyamoto** es el responsable de la **travesura**.



La belleza de los escenarios invita a olvidarse de la misión que tenemos encomendada y a perdernos para admirar cada rincón del paisaje.



COHETES

Es el vehículo que os permite maniobrar con más ***independencia*** *por cada escenario. Podéis subir, bajar, avanzar y hasta manteneros en el aire. Sus aterrizajes son los más precisos gracias a una* ***práctica vista superior.***















CURIOSIDADES A VISTA DE PÁJARO

El ***grado de realismo*** *que ha sido introducido en el juego llega a niveles sorprendentes. Esta imágenes que seleccionamos denotan un gusto por el detalle que sólo se aprecia en toda su intensidad al realizar vuelos rasantes. Entonces descubrís cosas tan alucinantes como las* ***pistas de tenis*** *de un complejo turístico o lo que parece el rostro de Jesús a modo de* ***Sudario (izquierda).***





EXTRAS

De la ***puntuación*** *que obtengáis en los tres vehículos principales depende que se abran* ***nuevas misiones.*** *En ellas podéis convertiros en* ***pájaro,*** *calzaros unas* ***botas saltarinas,*** *lanzaros en* ***paracaídas*** *y hasta probar suerte como* ***hombre-bala.*** *Practicando esta última disciplina descubrimos que la cara de* ***Mario tuerce el gesto*** *si hacéis* ***diana en su nariz.***

Game Boy

Kirby's Blockball

El gordo te enseña a ganar

Si quieres conocer a tus enemigos, saber qué hay que hacer con los extraños items que aparecen en pantalla, emplear sabiamente los poderes especiales y cargarte a Dedede, descúbrelo aquí.

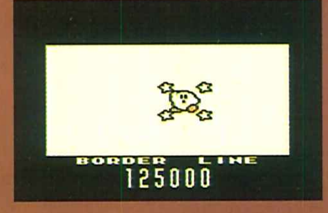
SECUENCIA DE JUEGO: LOS 11 NIVELES

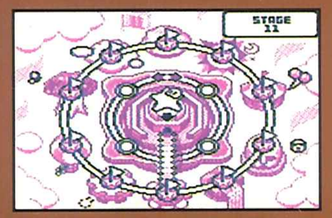
El juego está dividido en un total de **11 mundos**. Para completar cada uno de los 10 primeros, debes **finalizar las cinco fases** en que se dividen.

Al entrar en cada mundo leerás la frase **"Border Line"**, seguida de un número. Corresponde a los puntos que necesitas obtener para que aparezca una **banderita sobre él** en la pantalla del mapa.

Cuando consigas completar cada uno de los 10 mundos con la cantidad de puntos necesaria, un puente te llevará hasta el mundo 11.

El mundo 11 tiene **siete fases**, y en la última te enfrentas al **Rey Dedede**. Si consigues vencerle, éste te mostrará el auténtico final del juego.



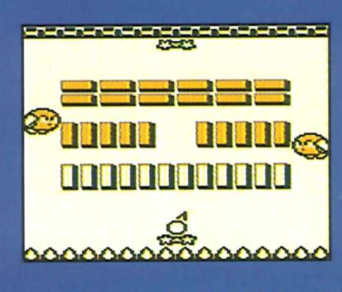




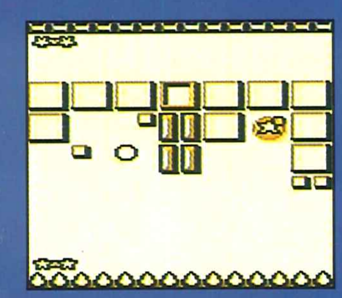
Número de puntos necesario en cada mundo para que aparezca la bandera.

1. ----------------- 120.000 Pts.
2. ----------------- 120.000 Pts.
3. ----------------- 125.000 Pts.
4. ----------------- 125.000 Pts.
5. ----------------- 120.000 Pts.
6. ----------------- 120.000 Pts.
7. ----------------- 125.000 Pts.
8. ----------------- 138.000 Pts.
9. ----------------- 120.000 Pts.
10. ----------------- 120.000 Pts.

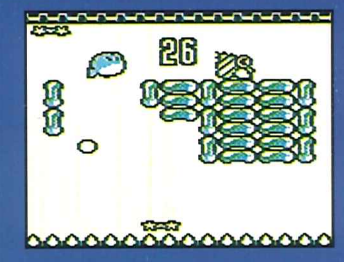
LOS BLOQUES Y SU FUNCIONAMIENTO



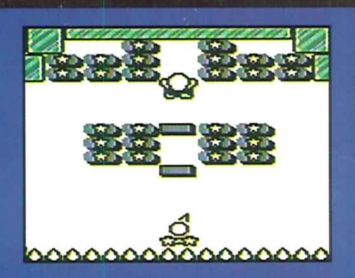
• **Bloques grises:** Igual que los bloques normales, pero se destruyen con **dos toques normales** o **un solo toque con Kirby.**



• **Bloques habilidad:** Sólo se pueden destruir usando un **poder especial** o mucha habilidad y suerte.



• **Bloques transparentes:** Aparecen cuando golpeamos un **bloque intercambiador**. Si conseguimos acabar con todos los que quedan antes de que se agote el tiempo de transparencia, obtendremos un **perfect.**



• **Bloques Estrella:** Los verás en las **fases 4** de cada mundo. Cuantos más nos dé tiempo a recoger, **más tendremos luego en la fase final**, la del jefe, tapándonos los pinchos, e impidiéndonos chocar con ellos. Eso sería fatal.

Con la colaboración de
-Pantallas Javier Abad-



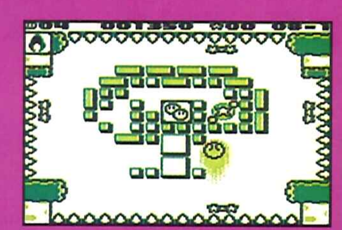
ARMAS: TODOS LOS PODERES Y HABILIDADES DE KIRBY

A lo largo del juego podremos conseguir varios poderes o habilidades para nuestra bola. Pero antes has de saber que:

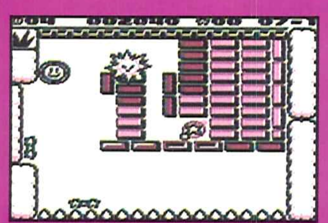
1.- Con el **botón B** ejecutamos el poder especial o habilidad.

2.- Mientras gozamos de un poder, podremos destruir los bloques claros, grises, de habilidad, transparentes y de estrella, **pero no los poderosos, ni los piramidales**.

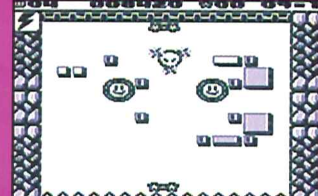
3.- Si caemos en los pinchos mientras nos valemos de alguna de estas armas, **no perderemos una vida**, sino sólo el poder correspondiente aunque salgamos rebotados de allí.



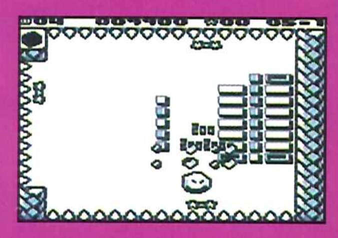
• Poder del fuego: Los enemigos que nos ceden este poder tienen **forma de ojo**. La bola lanza un **pelotazo en verti cal hacia arriba**, arramplando con todos los bloques y enemigos que salgan a su paso.



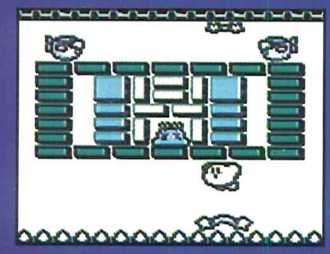
• Poder de la aguja: Lo obtendremos al **destruir enemigos con forma de erizo**. Entonces a nuestra bola le saldrán unos pinchos alrededor que destruirán por contacto todos los bloques y enemigos que estén cerca. Además, gracias a este poder podremos **recoger la bola** con una de las raquetas para volver a lanzarla donde queramos. Bastará que pulsemos el **botón B** cuando la bola pase cerca de la raqueta.



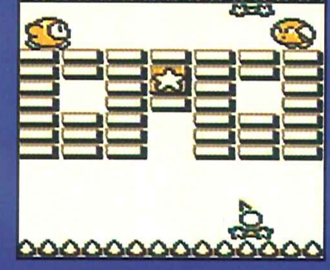
• Poder de la chispa: Lo obtendremos al **destruir enemigos con forma de bombilla con alas**. El aspecto que adoptaremos será el de **bola con chispas alrededor** y, como en el anterior caso, destruiremos todo lo que se ponga cerca. Lo mejor del asunto es que no sólo nos cargaremos muchos bloques, sino que además **los atravesaremos,** con lo que podremos alcanzar **sitios inaccesibles.**



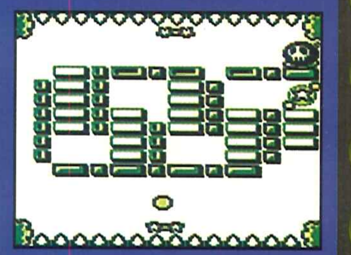
• Poder de la Piedra: Recogeremos este poder tras destruir **enemigos con forma de piedra**. Nuestra bola saldrá disparada justo en vertical hacia abajo, **destrozando a su paso todos los bloques y enemigos.**



• Bloques poderosos: Y tanto. La única forma de acabar con ellos es **golpeándolos con Kirby.**



• Bloques Claros: O lo que es lo mismo, normales, que se **destruyen de un toque.**



• Bloques con forma piramidal: Está muy claro. Aquí sólo vale recoger una **bomba**. Olvidaos del resto.

¿TIENES YA TUS GUANTES DE NINTENDO ACCIÓN?

Pues, a qué esperas...



*Estos atómicos guantes marca **Nintendo Acción** pueden ser tuyos. Sólo tienes que enviarnos **un truco**, original y que funcione, a la siguiente dirección:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4.
28700 SS de los Reyes. Madrid

*Si nos encanta, no sólo lo publicaremos, sino que además te regalaremos unos **súper guantes 'nintenderos'.***

ASTERIX & OBELIX
SUPER NINTENDO

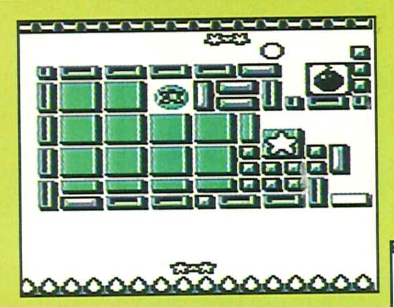
Pasar de fase, inmunidad

***Dos que se llevan guantes.** O sea, dos lectores que nos han enviado sendos trucos para el juego de Infogrames. ¿Habrá sido casualidad que los trucos sean iguales?, ¿hay una mano negra en todo esto? No importa, el caso es que los guantes van para **Palencia y para Orense. A las manos de David Castrillejo y de Daniel Ferrer**. Y ahora, tomad nota.*

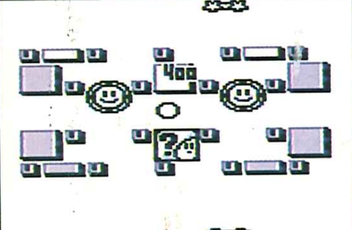
*Lo primero es **conectar el truco que permite elegir fase**. Eso se hace presionando **izquierda, R, derecha, L, X, A** en la pantalla del logo de Infogrames. Entonces, en cualquier momento, **pulsáis X**, la barra de energía cambiará a color blanco y seréis inmunes. Cuando paséis un nivel, **la barra volverá a ponerse de color rojo,** así que tendréis que estar atentos para **activarlo de nuevo**.*

*Para saltar de fase, **utilizad los botones L y R. Avanzaréis o retrocederéis** según os haga falta.*

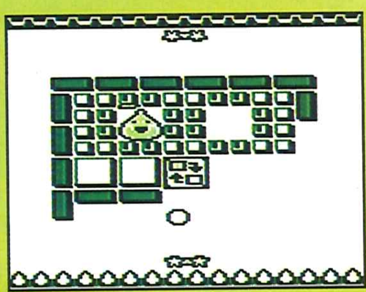
¡ÍTEMS, SECRETOS PARA DOMINAR EL JUEGO



• **Bombas:** Este item sólo aparece tras destruir determinados enemigos. Recógelo y te cargarás **todos los bloques piramidales** que haya en la pantalla.

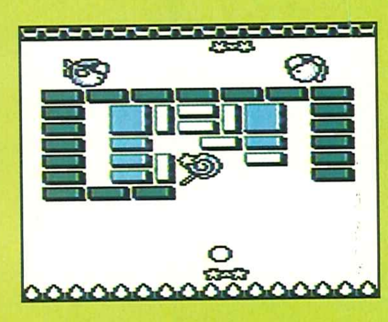


• **Cambiador:** Si destruimos un **muelle** que hay en algunas fases, aparecerá un item con el **dibujo de una bola con una interrogación**. Es el mejor. Da a **elegir entre todos los poderes** que hay en el juego. Basta con **pulsar B** para decidirnos por una de las habilidades.

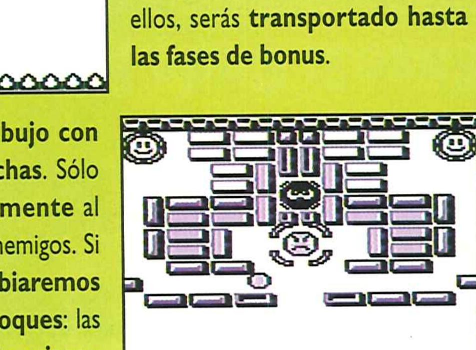


• **Flip:** Muestra un **dibujo con dos bloques y dos flechas**. Sólo aparece **momentáneamente** al destruir determinados enemigos. Si lo recogemos, **intercambiaremos el color de algunos bloques**: las piezas **claras se volverán grises** y viceversa.

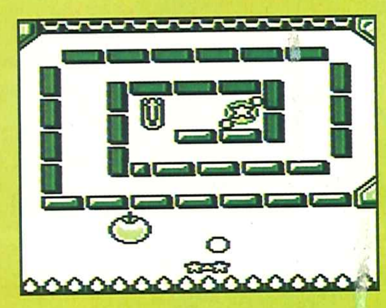
• **Estrella deformada:** Estos objetos se encuentran **ocultos** en algunas fases. Si recoges uno de ellos, serás **transportado hasta las fases de bonus**.



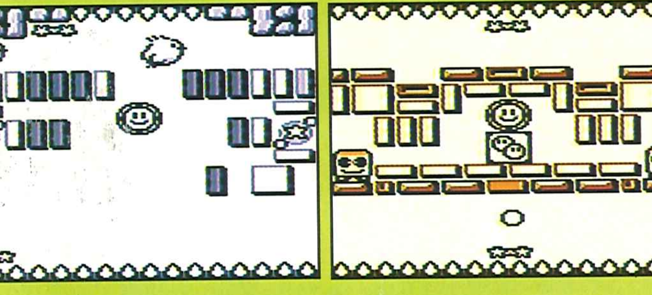
• **Caramelos:** Es visible sólo por un momento, así que al loro. Si lo pillas, **1.500 puntos subirán a tu marcador**.



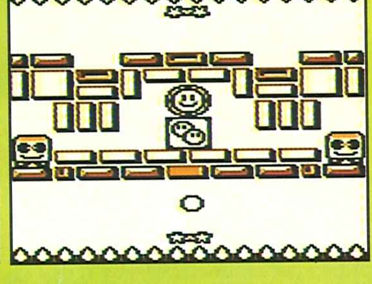
• **Bloque Pinball.** Si lo golpeas, la **bola saldrá disparada hacia una dirección al azar**, complicándonos su control.



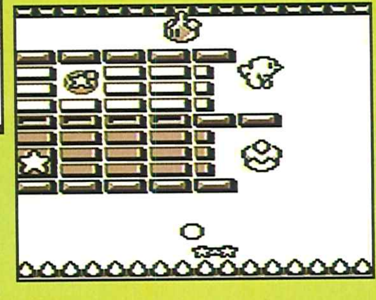
• **Manzanas:** Más o menos lo mismo que el anterior. En este caso añadiremos nada menos que **1.000 puntos** al marcador.



• **Bloque interruptor:** Si recoges uno de estos objetos, todos los bloques **claros, grises y poderosos** de la pantalla se volverán **transparentes**. Y si **recolectas todas esas piezas** antes de que se acabe la **cuenta atrás**, anotarás todo un **perfect**.



• **Réplica:** Lo reconocerás por su dibujo con **forma de dos bolas apiñadas**. El poder que otorga es ése precisamente: **dos bolas en juego**. Así doblaremos la oportunidad de destruir bloques, aunque luego resultará el doble de complicado hacerse con el control.



• **Tartas:** Aparece momentáneamente tras destruir determinados enemigos. **Conseguiremos 2.000 puntos.**

LOS JEFES

Todos se destruyen de la misma manera, así que vamos a enseñaros unas cuantas **tácticas generales**, en lugar de detenernos uno por uno.

• **Primer punto**. Hay que dirigir la bola hacia ellos utilizando las **cuatro raquetas**, una a cada lado, que aparecen en pantalla. En la parte superior están la **barra de energía** del enemigo y los **toques de vida** que le quedan. Mientras tanto, ellos nos atacan de varias formas:

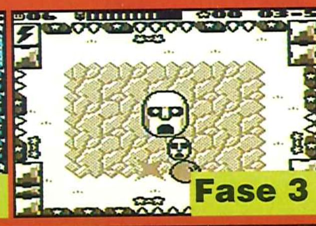
• Su idea pasa por **bloquearnos una de las raquetas** a través del lanzamiento de hechizos. Atento y evita el impacto. Si acertaran, podría pasar lo siguiente: bien que nos **paralizaran la raqueta**, bien que ésta se hiciera **muy pequeña**. En ambos casos la **magia es temporal**.



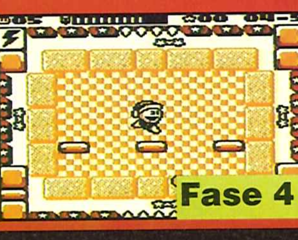
Fase 1



Fase 2



Fase 3



Fase 4



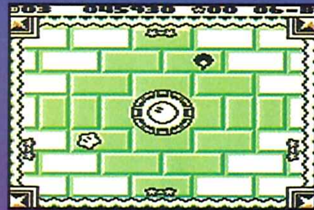
Fase 5

FASES DE BONUS

Para participar en estas fases debemos recoger una de las **estrellas deformadas** que están ocultas en varias pantallas del juego normal **(una estrella en cada mundo)**.

Las fases de bonus aparecen representadas en el mapa del juego como **un anillo de cuatro fases** que a su vez ocupa el centro del anillo de los mundos normales del juego. Una vez dentro, podemos **elegir entre cualquiera de las cuatro pantallas** de que consta.



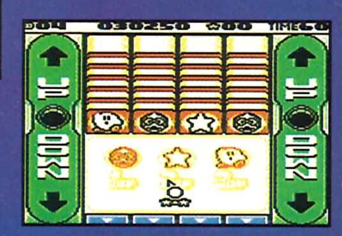


• **Air hockey (hockey aéreo):** Jugaremos una especie de **mini-partido de hockey** contra un enemigo. Las **porterías son los fondos** de la pantalla, los lados hacen de muelle y el stick es una barra que viene delante de los jugadores. Evidentemente hay que **marcar goles** e impedir que nos los marquen, pero **no importa ganar, importa marcar muchos tantos**. Porque cuantos más goles anotemos, más vidas extras subirán a nuestro marcador. **Hay hasta tres en juego.**

• **Star catcher (recoge estrellas):** En el centro de la pantalla aparecerá una **estrella grande que comenzará a girar y a lanzar estrellas y bombas en todas direcciones**. Hay que **recoger el máximo número de estrellas** posible con nuestras raquetas, y **alejarse de las bombas**. Con que una sóla nos roce, seremos **expulsados de la fase de bonus**. Podremos conseguir **1, 2 ó 3 vidas extras**, dependiendo del número de estrellas que seamos capaces de pillar.



• **Up cloud (nube):** Tenemos **tres nubes** a distintas alturas. Y se trata de ir **golpeando en cada una hasta elevarla** lo suficiente como para dar con el premio. Lo mejor es lanzarse hacia la nube de la izquierda, que da tres vidas. Y ojo, que **hay tiempo límite.**



• **Up down (sube/baja):** Aparecen **4 pilas de fichas con símbolos** en la parte superior **y un pulsador** en la parte de abajo. Hay que golpear las pilas para hacer desaparecer una de las fichas, y hacer lo mismo con el pulsador para que vuelva a aparecer. El objetivo es conseguir la **misma ficha en las 4 pilas**. Según el símbolo que fijemos, así nos darán 1, 2 ó 3 vidas extra.


Fase 6 / Fase 8 / Fase 10


Fase 7


Fase 9

• Todos los enemigos **atacan igual** y se destruyen con golpes normales. Ninguno necesita bolazos especiales o en algún sitio concreto. El único que te costará un pelín más es el **rey Dedede** (mundo 11), porque tiene una **barra de energía muy grande**. Con todo, se destruye de la misma forma que los demás.

• También puede ocurrir que **atrapen** la bola para lanzarla a mala idea hacia cualquier parte. Si no quieres que **caiga en los pinchos**, coloca una raqueta en su camino.

CONSEJOS DE LA ABUELA KIRBY

• Si necesitamos un poder especial o una habilidad determinada para superar una fase, lo mejor es **volver a otro mundo** anterior para hacernos con él. Luego, bastará con pulsar **START y SELECT** para regresar a la pantalla actual.

• Siempre que tengamos oportunidad, convierte la **bola en Kirby**. Esto se hace impulsando la bola con el **botón A**. Y nos permite gozar de las siguientes ventajas: rebota **con más fuerza**, **destruye más bloques en menos golpes** y **encima no perderemos una vida** al caer en los pinchos. Lo malo es que **no sale siempre**.

• Cuando nos encontremos en la **cuarta fase de un mundo**, debemos **recoger el máximo número de bloques estrella** antes de pasar a la **quinta fase**. Cuantos más bloques estrella tengamos en nuestro poder, más **aparecerán en la quinta fase protegiéndonos de los pinchos**. Además, si conseguimos recogerlos todos, nos obsequiarán con una **vida extra**.

• Si estamos intentando conseguir la máxima puntuación posible en un mundo para que **aparezca la bandera** y así entrar en el fatídico **nivel 11**, es aconsejable intentar **completar las fases en PERFECT**. De esta forma conseguirás además un cerro de puntos. Para conseguir uno de esos PERFECT, el requisito imprescindible es que existan **bloques intercambiadores**. Entonces bastará con recogerlos para que todos los **bloques de la pantalla** se conviertan en **transparentes**. Si te haces con ellos antes de que se **acabe la cuenta atrás**, además del perfect de marras, te harás con **500 puntos** por cada bloque que pillas, con lo que, haciendo cuentas, te puedes llevar hasta **20.000 puntos** del ala.

Mohawk & Headphone Jack

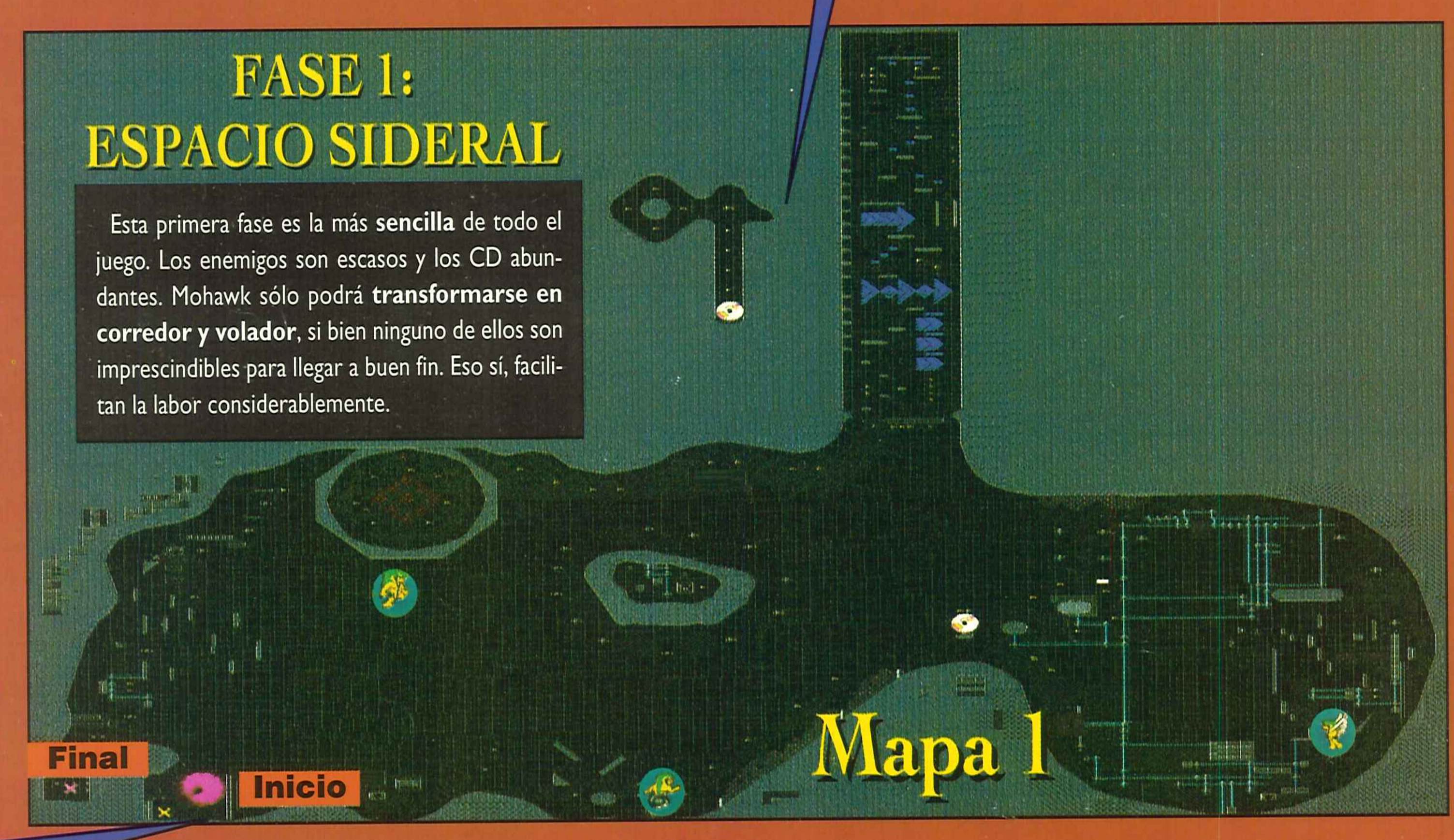
Super Nintendo

Mapas y claves para no marearse

Tómate un par de aspirinas, cómprate una tele que dé vueltas o prepárate para el gran colocón de todos los tiempos, porque el discotequero Mohawk y su flipante hermano Headphone Jack ya están aquí. Dispuestos a recolectar CDs de donde sea y como sea: por el suelo, las paredes o el techo. ¿Que si no terminan mareados? Qué va, ellos son unos todo terrenos de aúpa. Pero tú, tú vas a tener que ponerte el casco... ***David García***

Super CD oculto

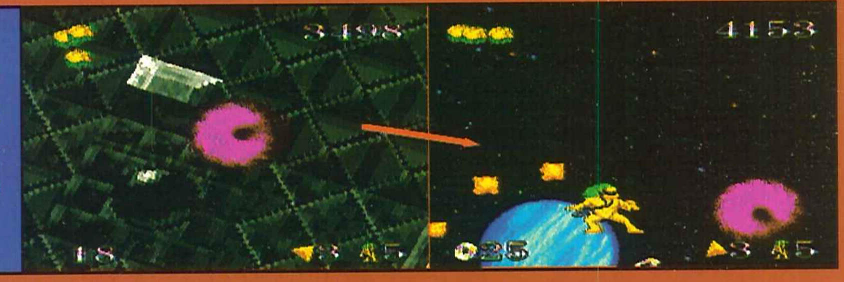
Observando el mapa verás que hay una zona a la que parece imposible llegar. Pero no... Una característica del cartucho es que **no existen habitaciones ocultas**, aunque si pasadizos. Es decir, lo que se ve en el mapa es lo que hay, lo difícil es llegar hasta eso que se ve. En este caso, basta con **subir por la pared que está más cercana a la zona secreta** y empujar a la derecha cuando llegues a la plataforma que está junto a la gran flecha azul.



Esta primera fase es la más **sencilla** de todo el juego. Los enemigos son escasos y los CD abundantes. Mohawk sólo podrá **transformarse en corredor y volador**, si bien ninguno de ellos son imprescindibles para llegar a buen fin. Eso sí, facilitan la labor considerablemente.

Pasadizo interdimensional

A poco de recoger los primeros discos, un agujero dimensional aparecerá en escena. Introdúcete por él y serás transportado a un punto de la galaxia que está **repleto de compactos**. Salta y desplázate utilizando los **botones L y R** para saciar el hambre musical de Mohawk.Y para regresar, por la misma puerta



El enemigo se llama GRAN ROBOT

Cada fase termina con un gran enemigo al que puedes derrotar **embistiéndole** o **desintegrándote** en partículas. Este ataque es eficaz pero limitado, así que lo mejor es mezclar ambas tácticas. Nuestro gran robot no es de lo más duros, sobre todo si utilizas este truquillo: **espera en uno de los extremos** de la pantalla. El robot disparará misiles, fuego y todo tipo de munición. Si **saltas la primera ráfaga**, las demás desaparecerán. Y cuando deje de disparar, sólo tendrás que atacarle como te dijimos.



Atravesando las paredes

Estas dos pequeñas habitaciones que os señalamos son un paraíso para cualquier coleccionista de CDs. Para meterte dentro sólo necesitas **empujar a Mohawk contra las paredes** justo en el punto que te indicamos. El resto es disfrutar y coger muchos puntos.

EARTHWORM JIM 2

SUPER NINTENDO

¿Quién lo sabe?





*He aquí las **respuestas correctas** a algunas de las preguntas (las más difíciles) que os hará Sally, la salamandra ciega, en su fase correspondiente, Villi People. Las formularemos en inglés, puesto que es el idioma en el que os interrogará la protagonista. Vamos con ellas:*

Who's the king of animals in Africa?
c) Earthworm Jimba

What is the meaning of life?
b) Citadel

St. Petersburg Florida
a) True?

Does misery love company?
b) No, misery is the show-me state

DOOM

SUPER NINTENDO

Obtener nuevo armamento

*El amigo Ángel **Manuel Estrada** nos envía desde Madrid una suculenta lista de trucos para los mejores juegos de Nintendo. Ahora vamos a regalaros uno para DOOM, el cartucho de Williams, con el que podréis obtener un nuevo arma a lo largo del juego. Basta con hacerse con **una sierra mecánica** y entonces elegir otro arma, gastar la munición y esperar a ver qué pasa.*

FASE 2: ¡QUÉ VERDE ERA MI VALLE!

La segunda zona se caracteriza por sus **conductos de comunicación**: estrechos y escurridizos. El primer consejos es que no pierdas de vista el lugar de destino de cada uno o te harás un auténtico lío. Otra cosa: además de las transformaciones anteriores, Mohawk puede convertirse ahora en **saltarín**, o sea que va a llegar mucho más alto al saltar.

El punto b



Como verás en el mapa, hay una **cañería** (por llamarlo de alguna manera) que conduce al punto **A**, y luego parece que desde ese mismo punto se puede alcanzar el punto B. Bien, lo cierto es que para **llegar a B** debes introducirte por ese conducto que decimos y presionar hacia **ARRIBA** en el pad. Al llegar a una encrucijada, verás como Mohawk toma el camino correspondiente para llegar hasta donde queremos.

Mapa 1

B
a A
Inicio
A
a B
a C
F
a D
a E
a F
a G
G
Final
C
E
D

Volar para llegar al final

La manera más segura de alcanzar el final es llegar hasta el **punto que conduce a C**. Lo malo es que, como veis, no es demasiado accesible. La solución es fácil: transformar a **Mohawk en gárgola voladora** e ir avanzando de conducto en conducto hasta plantarse en la última zona. Desde luego no es la fórmula más corta, pero sí la más segura, ya que así te las apañas para **burlar las afiladas estacas**, y de paso ahorrarte más de una vida.

La gran caída

La **parte derecha** del mapa es una **jugosa zona de CDs**, que por desgracia acaba en una muerte... si es que no conoces el **súper-pasadizo**. ¿Qué? Presiona **IZQUIERDA** mientras estás cayendo, y cuando parezca que todo está perdido, encontrarás el pasadizo.

Mapa 2

Inicio

Final

A B C D E

aA aB aC aD aE

Éste es el Gran Careto

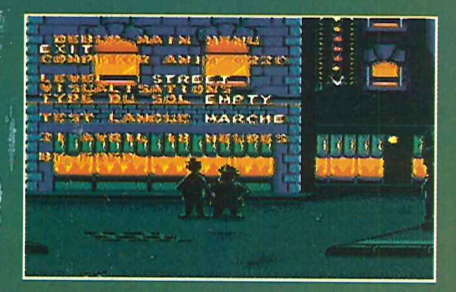
Tiene pinta de árbol con extremidades humanas y es tan **duro** como parece. No hay muchas ayudas que darte. Quizá, que lo mejor sea **atacar** cuando el bicho esté en tierra y no en el aire, y que cuando vaya a por ti te mantengas tan lejos de él como puedas.



SPIROU

SUPER NINTENDO

Elegir fase



*De nuevo nuestro madrileño favorito, **Manuel Estrada**, se dispone a salvar la vida a más de un Spirou en apuros. "Su" truco nos permitirá pasar de fase con tan sólo un par de "pulsaciones". A ver, en la pantalla donde aparecen el **logo de Infogrames** y el armadillo, presionáis **L y abajo a la vez**. Y sin soltar, hacéis **diagonal izquierda, X** y **A** también a la vez. Os ponéis a jugar y, en cualquier momento, pulsáis **SELECT**. Aparecerá un menú oculto como el que tenéis en la imagen y allí mismo veréis la clave para saltar de nivel.*

PREHISTORIK MAN

GAME BOY

Inmunidad y pasar de fase

*¿Problemas con los enemigos finales? Tranquilos, que las dificultades tienen los días contados. Basta con introducir **ABAJO, A, ARRIBA, B, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, B, A, B, A, ARRIBA** y **ABAJO** durante el principio de la presentación del juego. Aparecerá la opción **Cheat Mode** activada, lo que quiere decir que sois inmunes.*

*Además, para saltarse los niveles no tenéis más que pulsar **SELECT** en cualquier momento del juego.*

KILLER INSTINCT

GAME BOY

Luchador aleatorio

*Un truco de **Daniel González**, de Pontevedra, para ejecutar la famosa opción Random Select del Killer. En la pantalla de **elegir personaje**, combináis arriba más cualquier botón.*



NA 1. Guías: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



NA 2. Guías: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



NA 3. Guías: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



NA 4. Guías: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



NA 5. Guías: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



NA 6. Guías: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



NA 7. Guías: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



NA 8. Guías: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



NA 9. Guías: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



NA 10. Guías: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



NA 11. Guías: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



NA 12. Guías: Super Mario All Stars • Alien 3



NA 13. Guías: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



NA 14. Guías: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



NA 15. Guías: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



NA 16. Guías: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



NA 17. Guías: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



NA 18. Guías: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



NA 19. Guías: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



NA 20. Guías: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



NA 21. Guías: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 22. Guías: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 23. Guías: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



NA 24. Guías: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



NA 25. Guías: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



NA 26. Guías: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



NA 27. Guías: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



NA 28. Guías: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 29. Guías: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



NA 30. Guías: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 31. Guías: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



NA 32. Guías: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



NA 33. Guías: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



NA 34. Guías: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



NA 35. Guías: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



NA 36. Guías: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



NA 37. Guías: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



NA 38. Guías: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



NA 39. Guías: Killer Instinct & MK 3 • Tintín en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



NA 40. Guías: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintín en el Tibet



NA 41. Guías: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



NA 42. Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island





NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



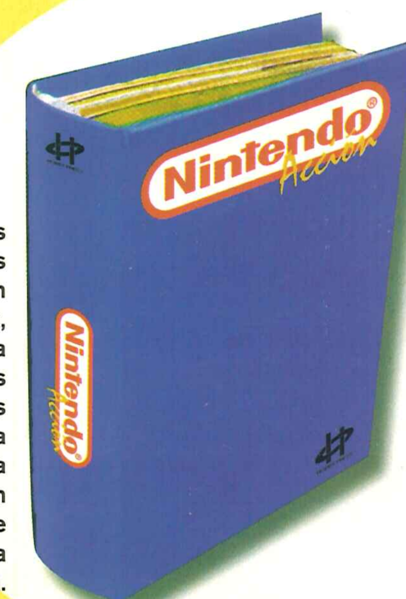
NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou

NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos

¿Buscas respuestas?

Nintendo Acción las tiene todas.

No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**.
Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y... problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

Y por sólo 950 pts.



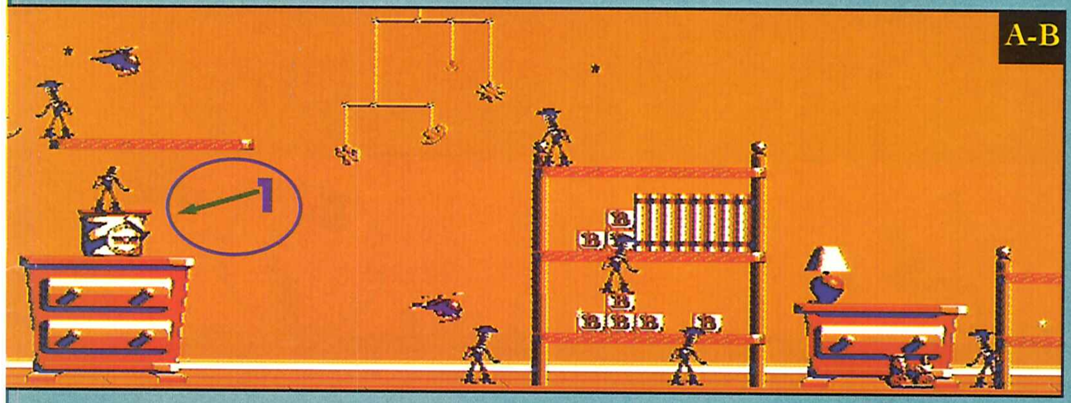
TOY story

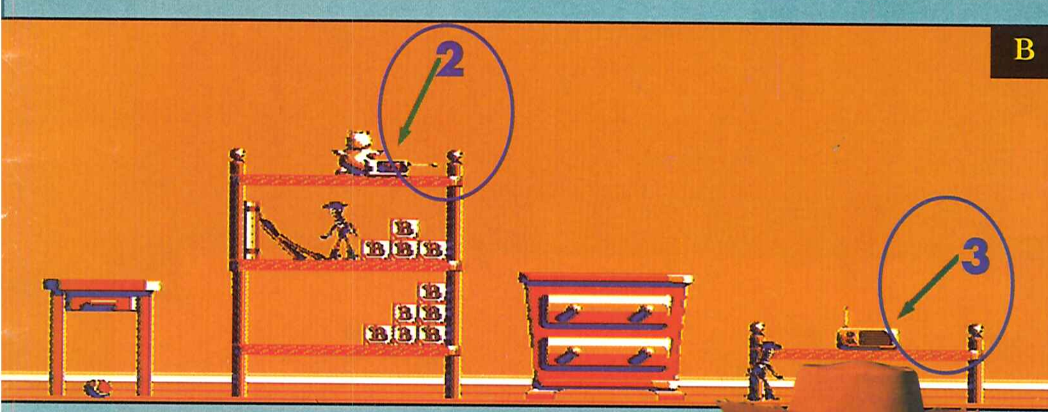
Cómo ayudar a un juguete en apuros

Bienvenidos al mundo de Woody, el vaquero. Bienvenidos a un mundo de humanos habitado por un montón de juguetes animados, con inteligencia y que también tienen sus problemas. Problemas de identidad, problemas entre ellos, problemas con la gente. Vamos a ver si en estas páginas arrojamos un poco de luz a la aventura que nos trae Disney para vuestra portátil. Y de paso hacemos que los problemas no sean tanto, ni para ellos ni para vosotros.

David García

Fase 1:Soldaditos de juguete





Objetivo: Woody debe abrir el cubo (con su látigo) en el que se encuentran los soldaditos. Lo siguiente es ir hacia el intercomunicador que hay sobre una de las estanterías. Hay que arrojarlo al suelo para que los soldados recién liberados carguen con él. Luego os colocáis sobre el otro intercomunicador y a esperar.

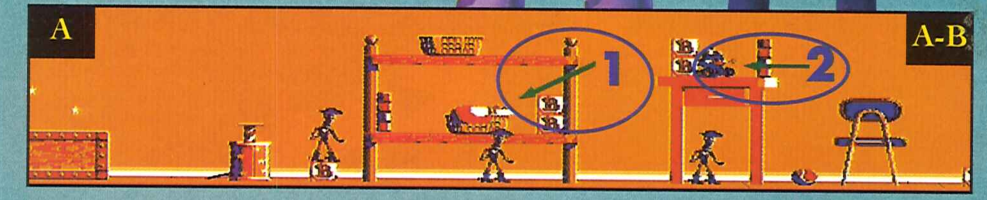
Paso a paso:

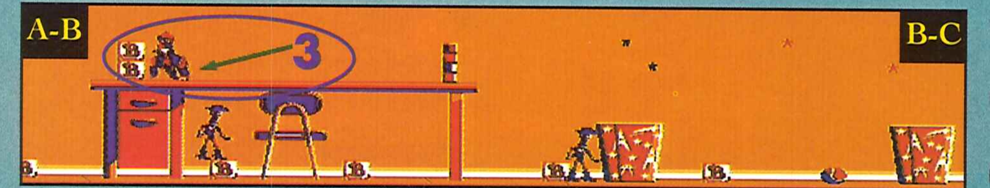
1- **Abrir el cubo.**

2- **Arrojar al suelo el comunicador.**

3- **Esperar recostado en el otro intercomunicador.**

Fase2: Cada juguete en su sitio





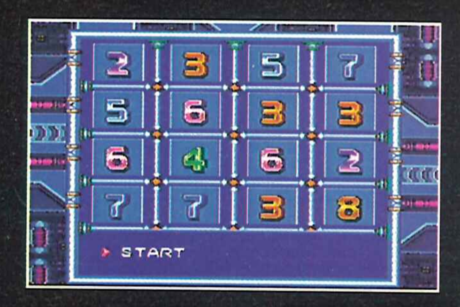
MEGAMAN X3

SUPER NINTENDO

Password imprescindible

Desde la pantalla de título ve a la opción password e introduce lo siguiente:

2357 5633 6462 7738



Ahora empezarás al principio de la fase donde se encuentra el laboratorio del doctor Dopplers con **todos los objetos necesarios.**



A continuación, elimina al monstruo de la mitad de fase y sitúate al borde de la plataforma. Deslízate mientras bajas pegado a la pared de la izquierda y verás como un agujero se abre en la pared, mostrando el **escondite del Dr. Light**. *Entra en la cápsula y consigue la* **armadura de oro** *que aumentará tu poder.*

BREATH OF FIRE 2

SUPER NINTENDO

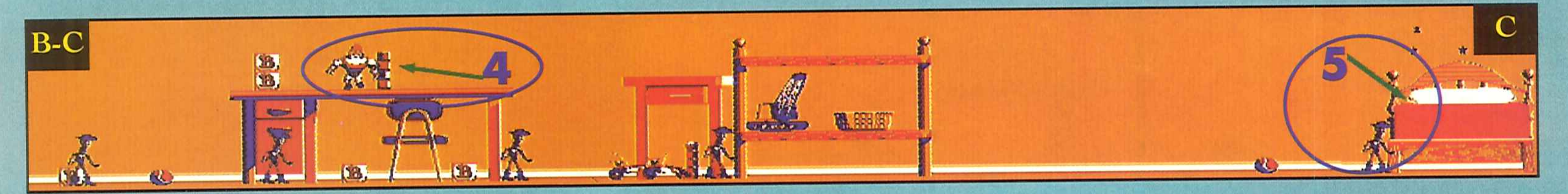
Encontrar a Bleu

Cuando seas capaz de controlar a la ballena, ve a la **esquina sudeste del mapa** *y busca la playa que hay lo más al sur del desierto. Si miras bien, verás un remolino que hay en la arena y que te conducirá a Wisdom. Allí, habla con los espíritus y ellos te dirán que Bleu no está en casa. Vuelve a la ciudad (***Hometown***) y entra en la escuela mágica (***Magic School***). Habla con los estudiantes y descubrirás atónito que uno de ellos es el mismísimo Bleu.*

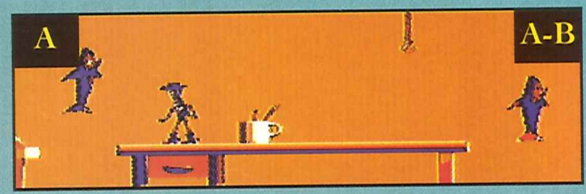
Objetivo: Guardar los juguetes en la caja a la izquierda del mapa. El cerdito Hamm, el robot y Rex son las presas. El coche de control y Rocky van debajo de la cama. El mecanismo es fácil. Hay que saltar sobre el inflador para que un globo impulse a nuestros amigos hacia la caja. Para ello, antes tendréis que apoyaros en el dado que hay a la derecha. Liberarás a los juguetes golpeando las barreras con el látigo. Hazlo uno por uno, para que no haya varios juguetes circulando. Los demás se ayudarán de Rocky, que hará su trabajo con la grúa. Tienes **180 segundos**.

Paso a paso:

1- **Liberar a Hamm y meterlo en la caja.**
2- **Hacer lo mismo con el robot.**
3- **Liberar a Rex.**
4- **Liberar a Rocky para que haga su trabajo.**
5- **Colocar a Woody sobre la cama.**

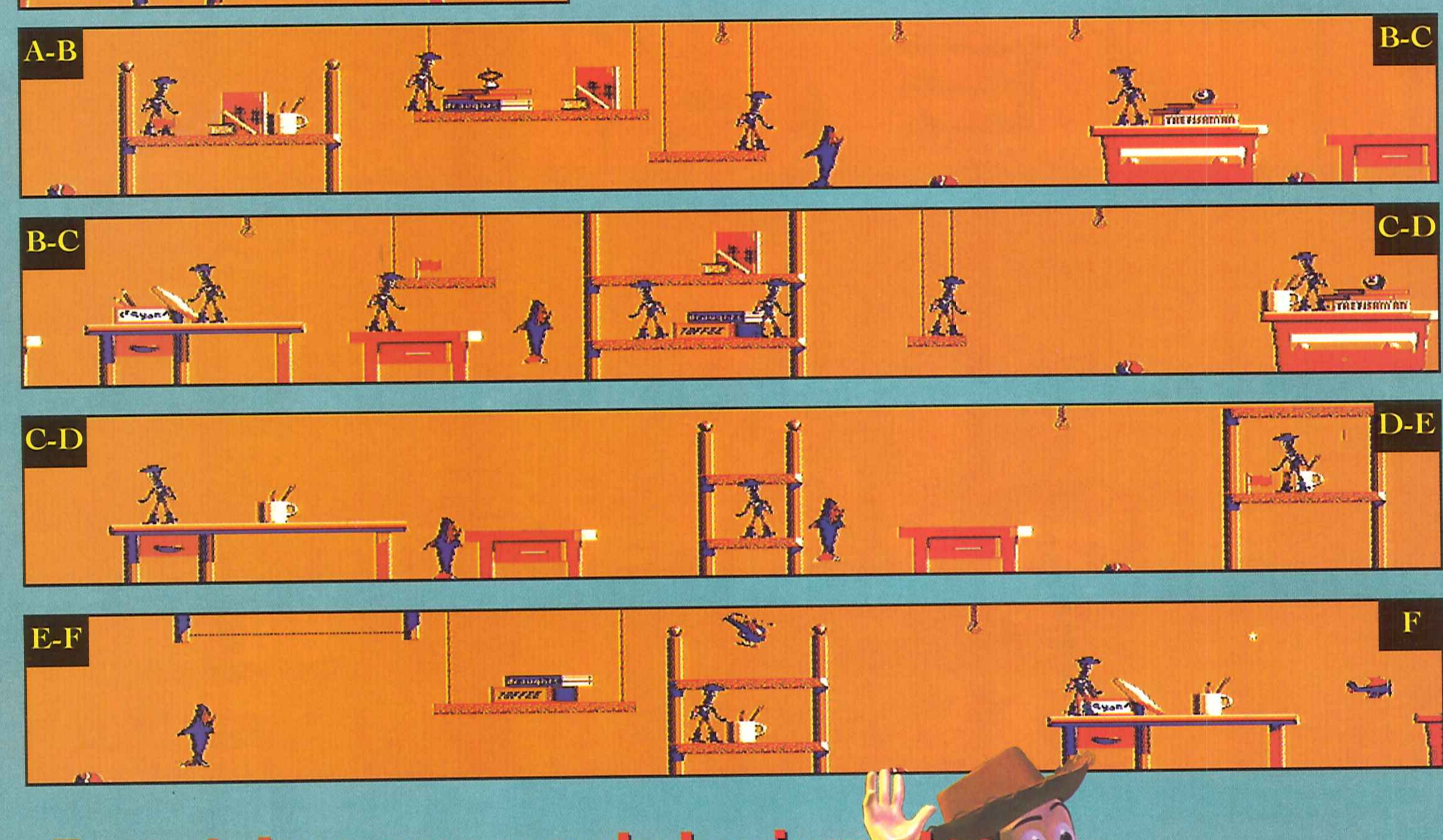


Fase3: Carrera espacial



Objetivo: Competir con Buzz en una carrera por la habitación. No es necesario ganar para superar la fase, basta con acabarla sanos y salvos. Es un buen momento para practicar el salto con el látigo, puesto que necesitarás apoyarte en un montón de ganchos.

Paso a paso: 1- **Avanzar hasta superar la fase.**



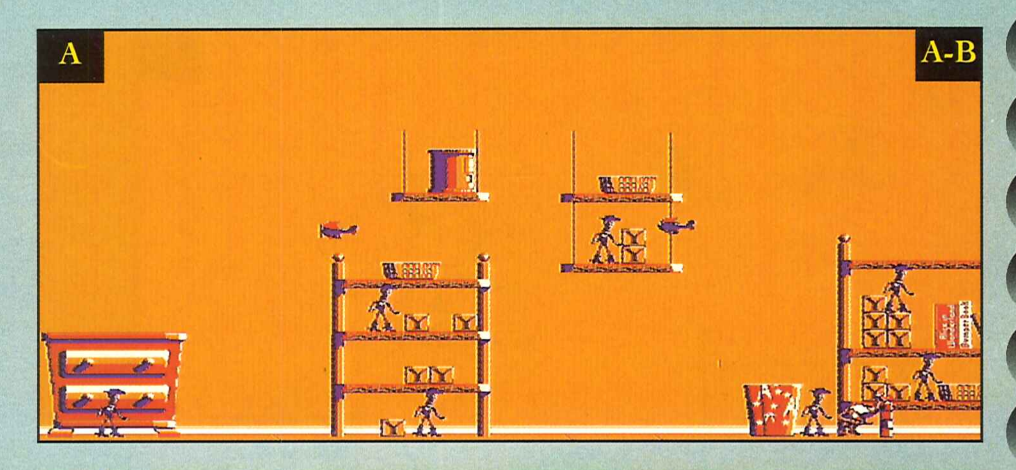
Fase 4: La venganza de los juguetes

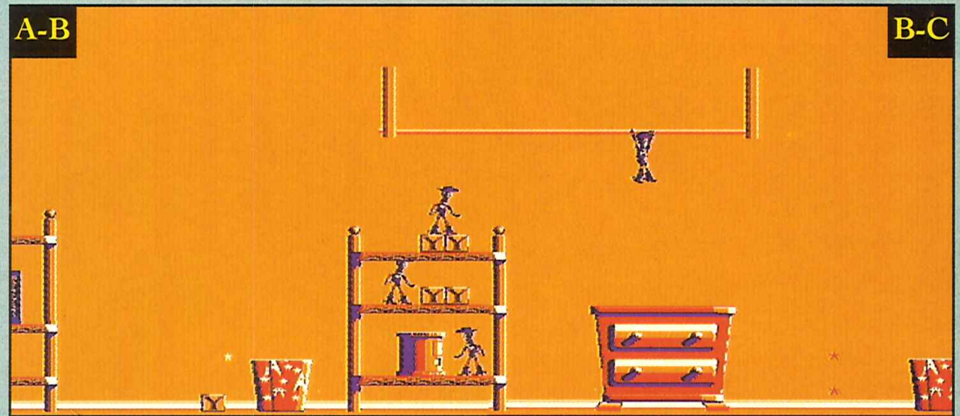
Objetivo: Tendrás que ayudar a Rex, el dinosaurio, a escapar de la habitación tras el lastimoso episodio con Buzz. Su huída es en línea recta y a ras de suelo. Lo decimos porque Woody, que también se las tiene que pirar, deberá apañárselas para eliminar los obstáculos que los muñecos han puesto en el camino de Rex. La táctica pasa por encaramarse sobre las estanterías y puntos elevados para colocarse detrás de la barrera y golpearla con el látigo. No olvides las banderas de continuación.

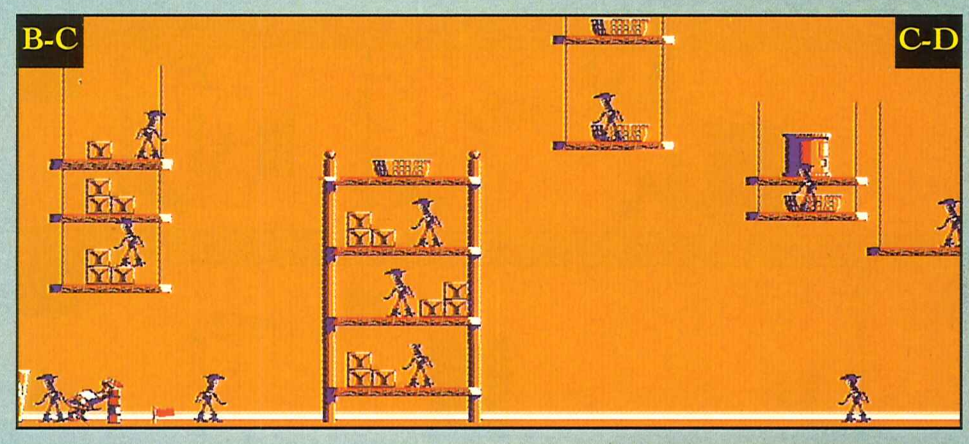
Paso a paso:

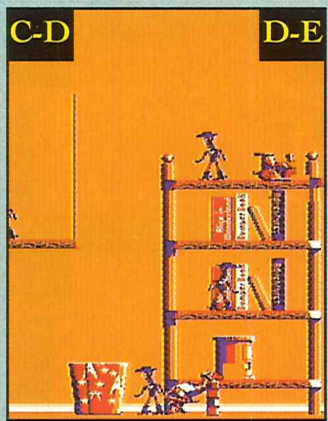
1- **Acompañar a Rex en su huída y derribar las barreras.**

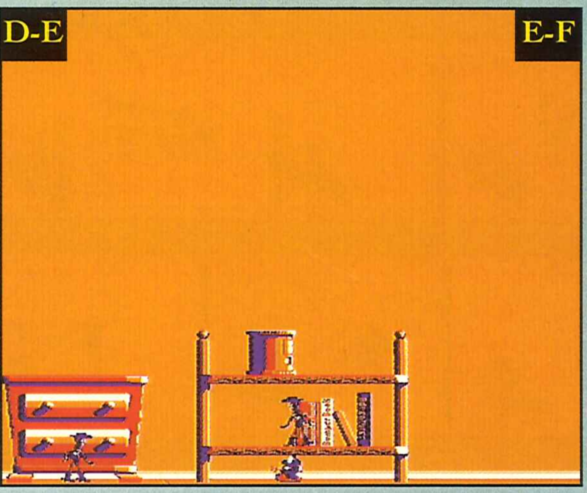
kertoy® nstruction System The Big Builder Set Contains 35 Pieces











Os ofrecemos los cinco primeros mapas completos del juego, más sus estrategias.

TETRIS BLAST

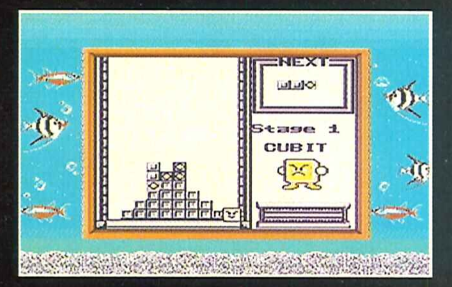
GAME BOY

Más difícil todavía



*Aquí tenéis un truco para descubrir un opción oculta llamada **Fight Mode 2**. Sirve para complicar mucho más el modo lucha del juego, pero no afecta su aspecto ni el de los bichillos. En la pantalla de One Player/Two Player, presiona: **B, B, B, B, B y START**. Si lo has hecho bien, oirás un ruido.*



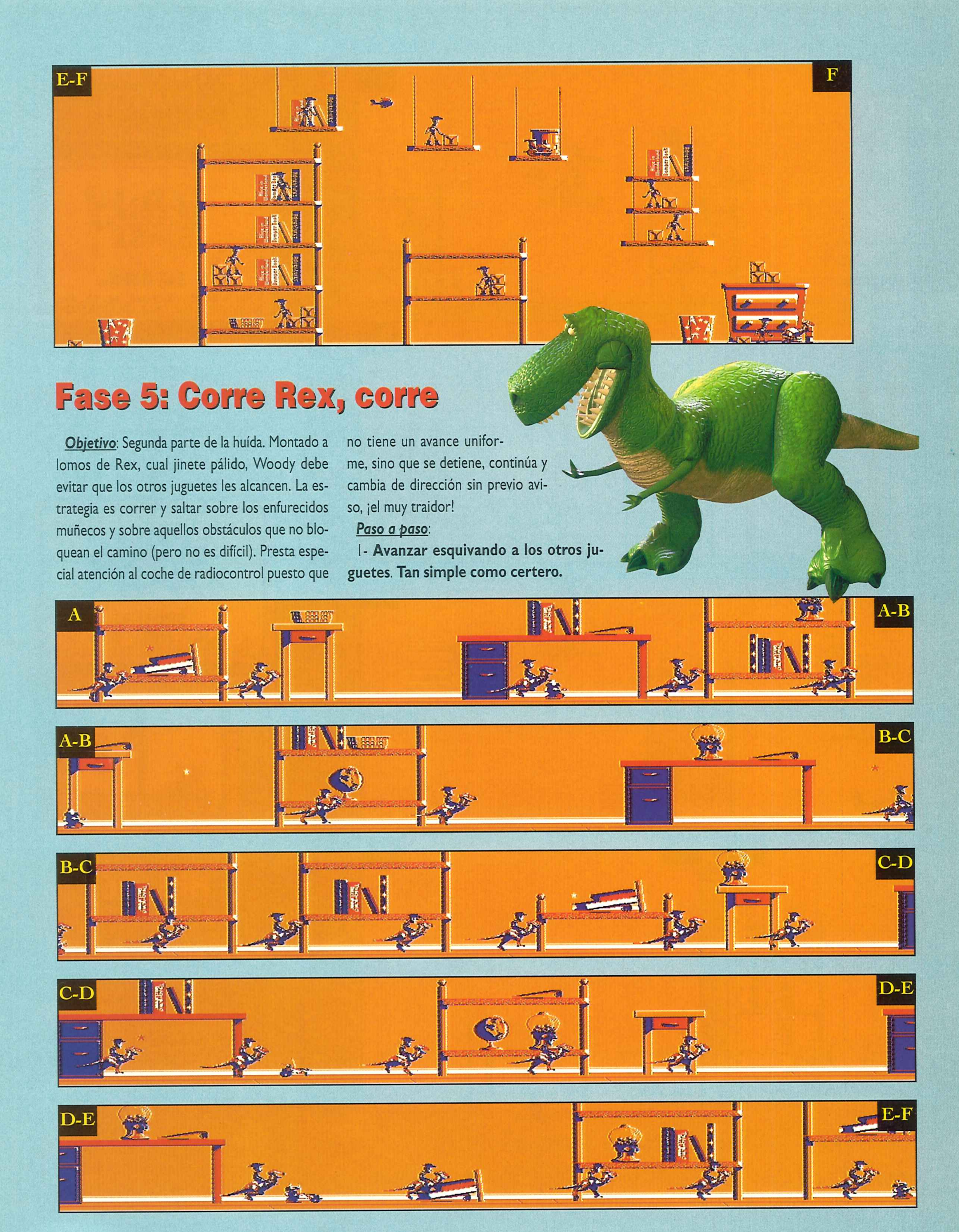


NHL 96

SUPER NINTENDO

Nuevos equipos

*Cuando comience la demo, mantened pulsado **SELECT** y presionad rápidamente los botones **L y R**. Esperad hasta que el disco se pare y entonces pulsad **START**. Continuad presionando SELECT más L y R hasta que **oigáis una voz diciendo "Kayrog"**. Esa será la señal que os indicará la aparición de cuatro nuevos equipos en el torneo: **High Score, EA Sports, Tiburon y Bus Drivers** (más los normales, por supuesto). Además, obtendréis **1000 puntos extra** para distribuir entre vuestros jugadores. Si ya no ganáis así...*

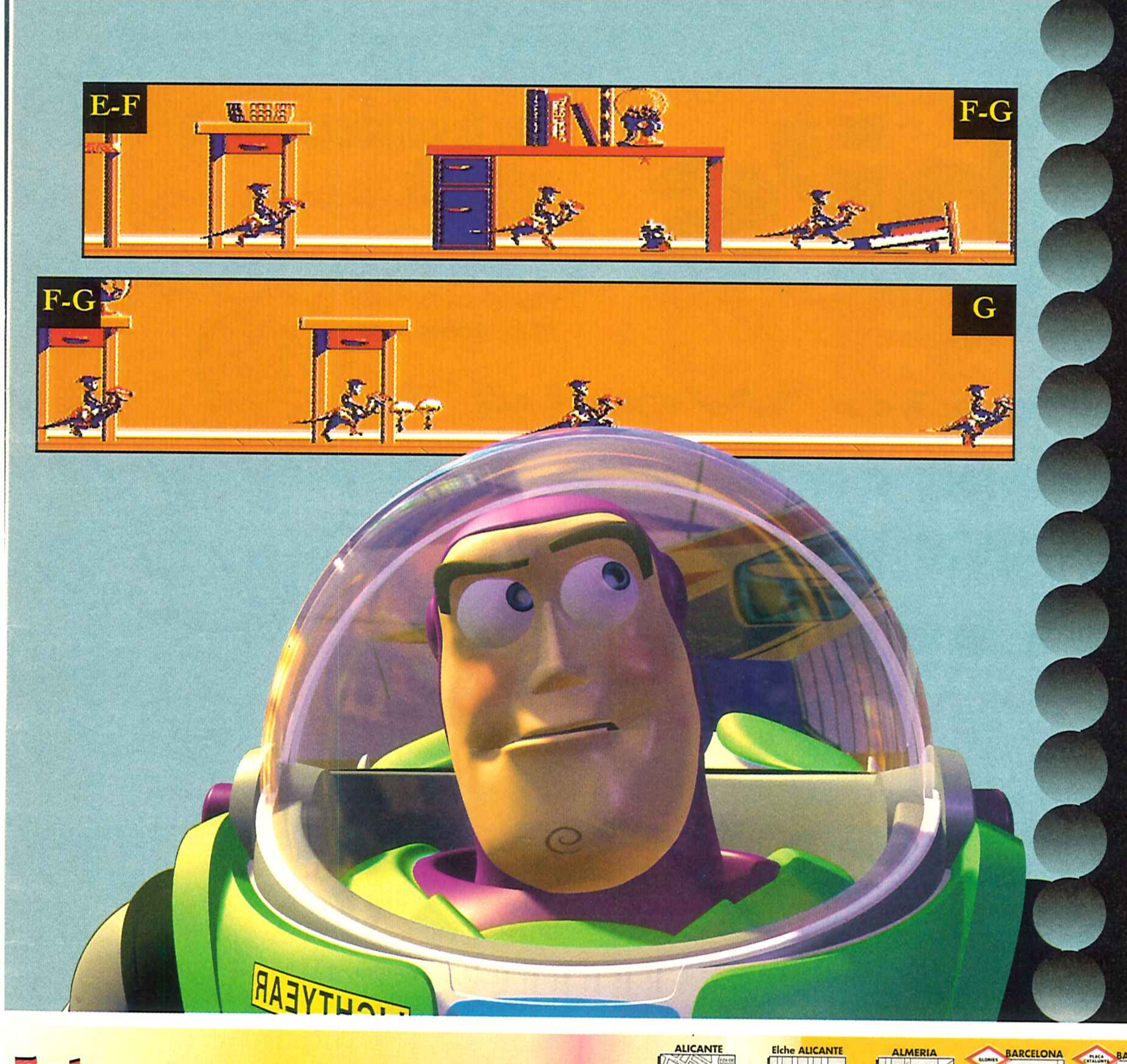


Fase 5: Corre Rex, corre

Objetivo: Segunda parte de la huída. Montado a lomos de Rex, cual jinete pálido, Woody debe evitar que los otros juguetes les alcancen. La estrategia es correr y saltar sobre los enfurecidos muñecos y sobre aquellos obstáculos que no bloquean el camino (pero no es difícil). Presta especial atención al coche de radiocontrol puesto que no tiene un avance uniforme, sino que se detiene, continúa y cambia de dirección sin previo aviso, ¡el muy traidor!

Paso a paso:

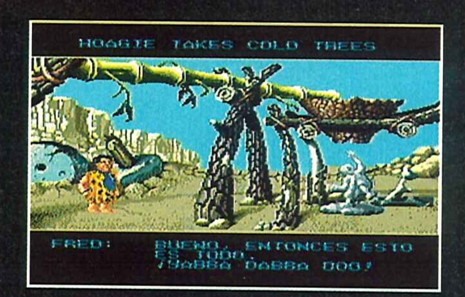
1- **Avanzar esquivando a los otros juguetes. Tan simple como certero.**



THE FLINTSTONES
SUPER NINTENDO

Ir directos al final

Este password os dará la oportunidad de ver el final del juego sin haber derramado una sola gota de sudor. Ahí va:
HOAGIE TAKES COLD TREES





Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas: **Javier Abad**

Super Mario World 2

Penúltima etapa de la guía de Mario. El mes que viene, el final.

Mundo 5

Fase Secreta mundo 5: «Extra 5: Kamek's Revenge»

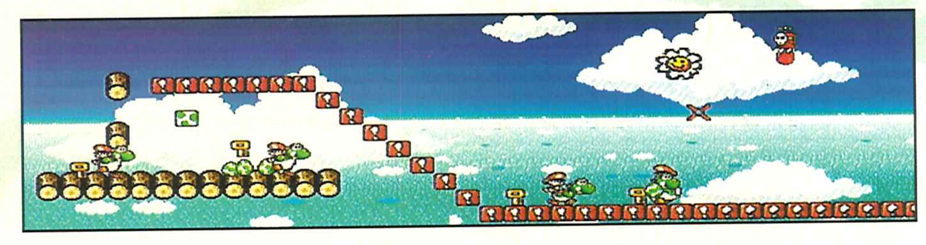
1ª Parte. Zona de los jugadores de Baseball. Hasta el punto de salvar.

• Desarrollo de la fase:

Nada más comenzar veremos que **Kamek, el Magi-koopa**, aparece por el fondo de la pantalla, y también que, cada cierto tiempo, pasa junto a nosotros con la intención de **golpearnos**. Debemos esquivarle a él y a los jugadores de béisbol que nos lanzan huevos mientras vamos hacia la derecha. A mitad de camino, hallaremos una **llave debajo de una roca**. Si nos apoyamos en ella, conseguiremos hacernos con la llave. Continuando hacia la derecha, tenemos que pisar un interruptor de admiración para que aparezca una plataforma de bloques. A la derecha veréis el punto de salvar la posición.

• Monedas rojas y Flores:

Cuando pulsamos el **interruptor de admiración**, mientras atravesamos la plataforma de bloques, veremos **dos bichos volando** en la parte superior de la pantalla. Cada uno transporta una **moneda roja**. La mejor manera de destruirlos antes de que desaparezcan es uno a uno. Así: antes de pulsar el interruptor de admiración, dejamos el punto de mira fijo (pulsando L o R). A continuación, pisamos el interruptor y avanzamos por la plataforma de bloques hasta que aparezca sólo uno de los dos bichos con moneda roja. Le disparamos rápidamente el huevo que teníamos preparado, recogemos la moneda roja, y en lugar de seguir el camino hacia la derecha, volvemos hacia atrás, hasta el interruptor de admiración. No tenemos más que repetir toda la operación para pillar la otra moneda roja.



2ª Parte. Zona en la que esquiaremos. Hasta transformarnos en helicóptero.

• Desarrollo de la fase:

Si usáis la llave de antes en la puerta con cerradura, pasaréis a la fase de esquí. En la nieve deberéis **esquivar al Magi-koopa** que aparece volando, y además **saltar sobre varios abismos**.

• Monedas rojas y Flores:

Lo difícil de conseguir los ítems de esta zona radica en que **no podemos retroceder**: nos movemos automáticamente, y sólo podemos frenar si saltamos muy deprisa. Así, debemos completar la primera de las pantallas en las que esquiamos con **10 monedas rojas y 2 flores**, y la segunda pantalla con **15 monedas rojas y 3 flores**.

1.- En la primera de esas pantallas debemos saltar por encima de una roca que cae, y después saltar de nuevo para frenar un poco la velocidad de nuestro personaje. Sólo de esta forma podremos recoger **1 flor**.

2.- En la segunda hay varios ítems sobre unos troncos. Hay que ir saltando de unos troncos a otros para conseguir **2 monedas rojas y 1 flor**.

3.- Pasada la zona de troncos, llegaremos a un lugar donde hay una nube con un pequeño "bache". Si no hacemos nada, nuestro personaje se tropezará y se saltará **tres monedas rojas**. Así que habrá que saltarse el bachecito.

3ª Parte. Zona en la que manejamos el helicóptero. Hasta la meta.

• Desarrollo de la fase:

Tras superar las pantallas de esquí, caeremos desde gran altura y nos transformaremos en helicóptero. Lo próximo es subir arriba del todo, hasta ver un **pasillo que va hacia la derecha**. Entonces nos dirigimos rápidamente a la derecha para encontrar el bloque que nos transforma en Yoshi, y la meta.

• Monedas rojas y Flores:

1.- Después de caer desde lo alto y tocar la burbuja del helicóptero, tenemos que recorrer los dos lados de ese abismo. Allí encontraremos varios jugadores de béisbol lanzándonos huevos, pero también **3 monedas rojas** (dirigiéndonos hacia arriba al transformarnos en helicóptero), **2 monedas rojas más** (junto a la pared izquierda del abismo, a distintas alturas), y **1 flor** (en la parte superior, más o menos en el centro de la pantalla).

Mundo 6

Fase 6-1: «Scary Skeleton Goonies!»



2ª Parte. Zona de las bolas negras gigantes que caen. Hasta el 2° punto de salvar.

• *Monedas rojas y Flores*:

A mitad de camino de esta parte de la fase encontraremos un **cajón**. Es posible que una de las bolas gigantes que van cayendo haya hecho un agujero justo a su lado, impidiéndonos empujarlo. Si es el caso, debemos **intentar tirarnos al vacío**, junto al cajón, y **planeando**, antes de caer, empujarlo un poco, exactamente hasta que tengamos algo de sitio donde apoyarnos. De cualquier forma, de lo que se trata es de empujar el cajón hacia la derecha del todo para recoger las monedas que hay detrás de él. Entre ellas hay nada menos que **2 monedas rojas.**



3ª Parte. Zona de las gaviotas que nos tiran bombas. Hasta la meta.

• *Desarrollo de la fase:*

En esta parte de la fase encontraremos unas **gaviotas** muy simpáticas que no hacen más que tirarnos bombas. Cuidadín. Más tarde, llegaremos hasta una **pared** que nos impide el paso, y veremos un **muelle**. El razonamiento es sencillo: saltad sobre el muelle y sortearéis la pared. Al cabo de un rato encontraremos unas **plataformas bastante complicadas**, o lo que es lo mismo, que son muy pequeñas y encima están rodeadas de abismos. Muy simple, lo único que hay que hacer es **calcular bien el salto**, porque enseguida viene la meta.

Fase 6-2: «The Cave Of The Bandits»



1ª Parte. Zona de bandidos. Hasta el 1° punto de salvar.

• *Desarrollo de la fase:*

En esta fase nos toparemos con muchos **bandidos**, enemigos que tratarán de quitarnos a Baby-Mario y huir con él. Para destruirles, tendremos que **saltar sobre ellos tres veces**. Avanzamos hasta llegar a una **zona de llamas** que debemos esquivar con habilidad. A la derecha del todo, entraremos en la segunda parte de esta fase y encontraremos el 1° punto de salvar la posición.

BATMAN FOREVER

SUPER NINTENDO

Seleccionar nivel, todos los objetos, jugar como Riddler

Para conseguir ese montón de opciones, esperad a que aparezca la pantalla de selección y presionad ***IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, B e Y****. Tan sólo nos queda una cosa por decir: sólo podéis jugar con Riddler en el modo práctica. Es una pena, pero no se puede tener todo.*



BREATH OF FIRE II

SUPER NINTENDO

Encontrar a Chun Li

Para localizar a la genuina Chun Li, sí, la de Street Fighter, y disfrutar de sus espectaculares movimientos, debes hacer lo siguiente (aunque te parezca mentira). ***Visita la ciudad de Bleak y habla con el mago****. Coloca algo de dinero sobre la mesa y responde* ***"NO" a las dos primeras preguntas y "SI" a la tercera****. La bella, aunque algo achaparrada Chun Li, aparecerá por allí para acompañarte en tu aventura.*

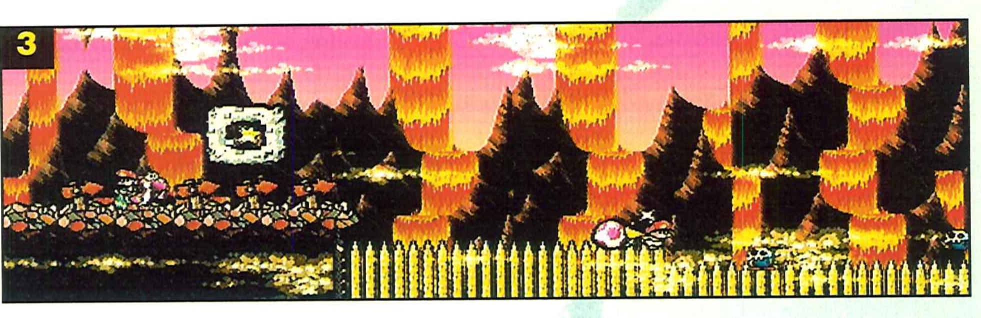
DINO DINI'S

SUPER NINTENDO

El equipo perfecto

Andrés Medina, de Madrid, nos sopla un súper truco para armarnos con un equipo invencible Se trata de entrar en la opción ***CUSTOMIZE TEAMS*** *y poner a nuestro equipo el nombre de Holanda (o Holland). Aparecerá una escuadra con el nombre de los programadores, EUROCOM. Así que imagínense.*

3ª Parte. Zona en la que manejamos a Super-Baby-Mario.

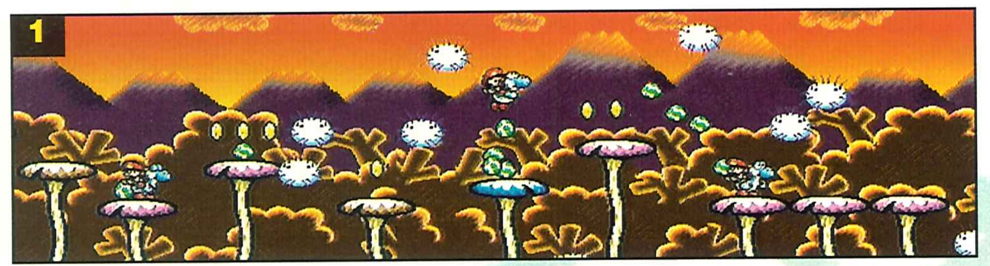


• Desarrollo de la fase:

Nada más entrar en esta zona, encontraremos una **estrella** de las que sirven para transformarnos en **Super-Baby-Mario**. Una vez realizada la transformación, nos dirigiremos hacia la **derecha por encima de los pinchos**.

Mientras seguimos este camino, debemos movernos rápidamente para alcanzar la siguiente estrella que nos **renovará el poder** antes de que se acabe el efecto de la estrella anterior. Si conseguimos superar toda esta zona de pinchos, llegaremos hasta la **meta.**

Fase 6-3: «Beware The Spinning Logs»



1ª Parte. Zona de las esporas alucinógenas. Hasta el punto de salvar.

• Desarrollo de la fase:

Esta fase es bastante **complicada**, porque **no hay suelo** y tendremos que calcular muy bien los saltos entre las minúsculas plataformas y las plataformas móviles, si no queremos caer al vacío. Antes de acabar esta parte del nivel, nos encontraremos con un problema más: al igual que en otras fases anteriores, nos veremos las caras con una **especie de esporas** que al mínimo roce nos "atontan", **deformando el escenario y las plataformas**. Por este motivo tendremos que tener especial cuidado, ya que Yoshi se verá empujado por las circunstancias a moverse solito y sin ningún tipo de control. Lo mejor para superar este trance pasa por que **saltemos sin parar y esquivemos o destruyamos con huevos** las esporas antes de que nos toquen. Esto es lo difícil, el resto es sólo cuestión de paciencia y habilidad. Si conseguimos superar esta zona, nos premiarán con el punto de salvar la posición.

• Monedas rojas y Flores:

Justo antes de terminar esta parte de la fase, **bajo el último poste** que encontraremos, y que por cierto tendremos que hundir en el suelo a base de golpes **(pulsando abajo mientras saltamos encima de él)**, encontraremos **1 moneda roja**.

2ª Parte. Desde el punto de salvar hasta la meta.



• Desarrollo de la fase:

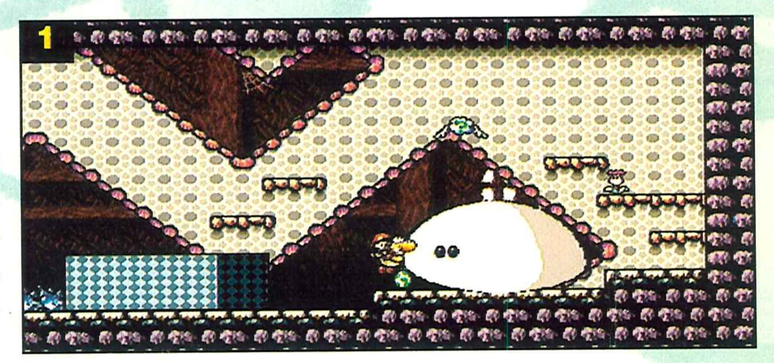
Al igual que ocurría en la primera parte de esta fase, tenemos que saltar de plataforma en plataforma, calculando muy bien cada salto (o abajo espera el abismo). Además, esta parte será sensiblemente más difícil que la anterior, si bien superarla sólo es cuestión de habilidad y paciencia.

• Monedas rojas y Flores:

En esta parte de la fase hay **2 monedas rojas** que se encuentran debajo de **dos rocas**. Para recoger estas monedas podemos utilizar dos métodos: bien **apoyarnos encima de las rocas** para que comiencen a balancearse y terminen por caerse (momento que debes aprovechar para recoger tu premio). O bien podemos colocarnos en una plataforma segura más o menos cercana, y desde allí **disparar un huevo hacia la moneda**.

Fase 6-4: «Tap-Tap The Red Nose's Fort»

2ª Parte. Primer enemigo con forma de burbuja gigante. Hasta el 1º punto de salvar.

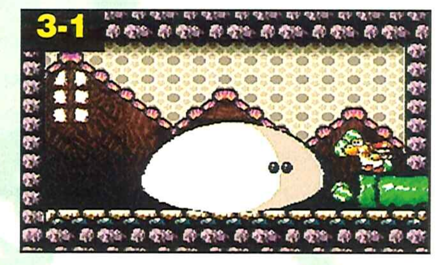


• Desarrollo de la fase:

Para destruir a este enemigo sólo tendremos que **disparar huevos, unos 7 u 8, sin movernos del lado derecho de la habitación**. Si se te ocurre ponerte a la izquierda, correrás el riesgo de acabar clavado en los pinchos. Tras destruirle, veremos que deja tras de sí una **llave**. Cógela y úsala en la puerta con cerradura que vimos antes, en la parte izquierda de la habitación. Entrando por allí, llegaremos hasta una habitación pequeña con el primer punto de salvar la posición

3ª Parte. Habitación grande a oscuras. 2° enemigo con forma de burbuja blanca gigante con ojos. Hasta el 2° punto de salvar.

• *Desarrollo de la fase:*


3-1

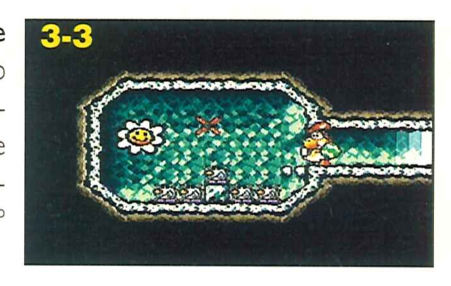
A poco de empezar llegaremos a una **habitación a oscuras**. En ella, el suelo tiene forma de **pasillos de piedra**, y a medida que avanzamos hacia la derecha encontraremos varias **tuberías**. Algunas van hacia la parte superior de la pantalla y otras hacia la inferior. Si nos metemos por una que vaya **hacia arriba**, apareceremos en otro pasillo de piedra. Y si nos metemos por una que vaya hacia abajo, acabaremos en otro pasillo que ocupa la parte inferior de la pantalla. Toda esta habitación oscura forma una **red de pasillos paralelos y tuberías** que conectan los pasillos.


3-2

Nuestro **objetivo en esta zona** consistirá, en primer lugar, en **bajar por todas estas tuberías** hasta llegar al **pasillo que se encuentre más abajo**. Una vez allí, nos dirigiremos **hacia la izquierda hasta el final**, donde encontraremos una **tubería que va hacia la izquierda y otra tubería que nos llevará aún más abajo**. Si nos metemos por la que va hacia abajo, llegaremos hasta **otro pasillo de piedra muy pequeño** que va a dar a una habitación también pequeña con **muchos huevos y una nube alada**. Y si elegimos la tubería que va hacia la izquierda, entraremos en una **habitación donde encontraremos otra burbuja gigante con ojos (1)**.

Para destruir a este ser, debemos **golpearle 10 veces con huevos**. Como sólo podemos llevar 6 huevos a la vez, tendremos que conseguir que algún huevo le dé dos toques, es decir, que le golpee, rebote en alguna pared y vuelva a golpearle de nuevo. Si nos quedamos sin huevos, podemos salir de la habitación e ir tubería abajo, hacia la estancia que comentábamos antes.

Cuando nos hayamos cargado al burbujón éste, seremos recompensados con una **llave**. Con ella en nuestro poder, volvemos hasta la habitación a oscuras con pasillos de piedra, y de ahí, usando las tuberías, nos vamos hasta el segundo pasillo empezando por arriba. Allí, a la derecha del todo, encontraremos una tubería **taponada por un bloque con llave**. Colócate a su lado (2), usa la llave y asistirás atónito a su desaparición. Métete entonces por la tubería que estaba taponada y llegarás al 2° punto de salvar la posición.


3-3

• *Monedas rojas y Flores:*

Debemos **entrar en todas las tuberías** que hay a ambos lados de cada pasillo de piedra (hablamos de la habitación grande a oscuras), porque así entraremos en **habitaciones con monedas rojas y flores:**

1.- Metiéndonos por la **tubería que hay al extremo izquierdo** del pasillo de más arriba, llegaremos a una **sala con enemigos con forma de bolas de pinchos**. Disparando huevos contra los enemigos podremos recoger **1 flor (3).**

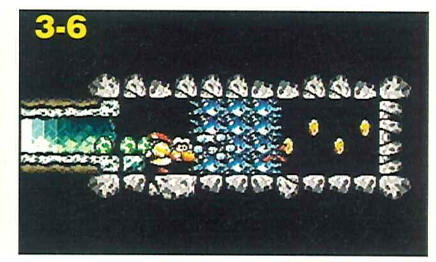

3-4

2.- Si nos introducimos por la **tubería que hay al extremo izquierdo del segundo pasillo**, empezando por arriba, nos encontraremos con la misma papeleta que en el punto anterior. Ya sabéis, **1 flor** si disparáis contra los **enemigos con forma de pincho (4).**

3.- Vamos a probar ahora con la tubería que hay al **extremo derecho del segundo pasillo**, empezando por arriba. ¿Lo adivináis? Efectivamente, llegaremos a una **habitación con enemigos con forma de bolas de pinchos**. O sea que también tendremos que disparar huevos, pero esta vez procurando que **reboten en la pared derecha**, y golpeen las monedas de la parte superior. Así podremos llegar a recoger **4 monedas rojas (5).**

4.- Última opción. En la **tubería que hay en el extremo derecho del pasillo por el que aparecemos al principio**, hay una habitación con pinchos, por aquello de no variar. Destruyendo estos pinchos a base de huevazos, podremos pasar por **detrás de ellos y recoger** por todo el morro hasta **4 monedas rojas (6).**


3-5


3-6

Enemigo intermedio del mundo 6



Este bonachón intentará **saltar encima de nosotros para aplastarnos**, por lo que será mejor quenos coloquemos en una de las plataformas más altas, y saltemos cuando venga hacia nosotros.

Para destruirle, debemos **coger huevos** en alguna de las plantas que hay en la plataforma más alta y lanzarlos contra los bloques de colores. Poco a poco iremos acabando con esos bloques y creando un **agujero hasta la lava** que hay debajo. Si lo conseguimos, podemos simplemente esperar a que el bicho **caiga sobre la lava** o bien ir empujándole hacia el agujero.





Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!



ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche ALICANTE	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
ALMERIA	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
BARCELONA	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
BARCELONA	C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
Badalona BARCELONA	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
BURGOS	Av. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA - Tel: 24 05 47
BURGOS	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GRANADA	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago LA CORUÑA	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha)
MADRID	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
Alcalá Henares MADRID	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas MADRID	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
Móstoles MADRID	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Fuengirola MALAGA	Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Olisol, 4 - Tel: 246 38 00
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Palma de MALLORCA	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
PAMPLONA	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50
SEVILLA	C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VITORIA	C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24
ZARAGOZA	C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
BUENOS AIRES	PARANA, 504 - Tel: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA
Vila Nova Gaia PORTO	GAIA SHOPPING Av DOS DESC., 549 L. 237 - Tel: 372 04 40

Y si no tienes un Centro Mail próximo... 902171819 ¡Haz tu pedido por teléfono!











